GÉNÉRATION 4

CADEAU : Découvrez 5 niveaux de Lemmings 2 sur PC et Amiga grâce à Psygnosis (voir p.14)

Avec LORICIEL et la FNAC, gagnez un PC VGA 386 avec CD ROM intégré et de nombreux autres lots.

GÉNÉRATION 4

Les jeux vidéo sur AMIGA, PC, MAC, ST & CD

LEMMINGS 2

204 PAGES dont D-Day, Beast 3, Elite 2, Alone In The Dark, F15 3, Rex Nebular, Silly Putty, l'Arme Fatale, Dune CD, Might & Magic 4, Batman Returns, Ultima 7 v.f. et un Dossier "Manettes"...

M 4681 - 49 - 30,00 F

LES PREMIERS JEUX CD DE CRYO

MEGA DOSSIER PSYGNOSIS

COOL WORLD : Kim Basinger crève l'écran

DISQUETTE INCLUSE

Pas de disquette ? Adressez-vous à votre marchand de journaux !

GÉNÉRATION 4
DISQUETTE DÉMO N°6

ATTENTION !
REPORTEZ-VOUS À LA DOCUMENTATION EN PAGE 12 ET PROTÉGEZ IMPÉRATIVEMENT LA DISQUETTE EN ÉCRITURE AVANT TOUTE UTILISATION.

30 FF – 9 FS – 219 FB – 7$50 CAN

L'ARME FATALE

LE DUO DE CHOC EST DE RETOUR SUR VOS MICROS !!

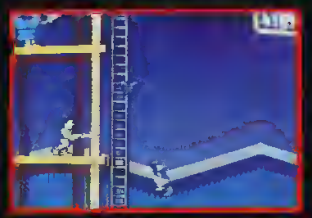
Plongez dans les bas fonds de Los Angeles à la poursuite de dangereux criminels. Grâce à ce jeu fantastique, vous allez jouer le rôle des deux flics les plus célèbres de l'histoire du cinéma:

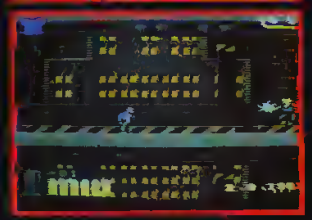
* Le Sergent Murtaugh (alias Danny Glover)
* Martin Riggs (Mel Gibson), de L'ARME FATALE

Ils forment l'équipe la plus efficace de la police de Los Angeles.

Le jeu s'inspire du scenario des 3 films et reprend scènes et les ennemis les plus spectaculaires des 3 films. C'est un mélange de jeu de plate-forme et de tir. Plusieurs missions vous sont proposées:

Vous devez démanteler des réseaux de trafiquants de drogues, de blanchiment d'argent sale, et des trafiquants d'armes. Il faudra arrêter un tueur de flic, et sauver une fille qui a été kidnappée. Chaque mission se déroule sur plusieurs tableaux.





Vous pouvez jouer soit avec le Sergent Murtaugh, soit avec Riggs. Chacun possède ses qualités et ses faiblesses.

FAITES TREMBLER LES CRIMINELS !

COMMODORE
ATARI ST
AMIGA
IBM PC &
COMPATIBLES

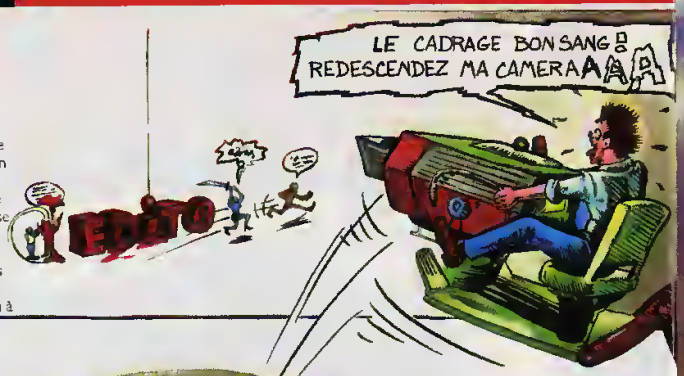
ocean

OCEAN SOFTWARE LIMITED - 2 CASTLE STREET - MANCHESTER - TEL: (061) 832 6633 - FAX: (061) 834 0650

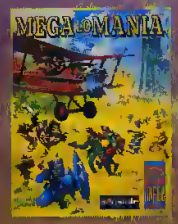
LE FUTUR N'EST PLUS CE QU'IL ETAIT !

Les temps changent, vite, très vite ! Si il y a encore quelques mois on pouvait hésiter sur le devenir de la micro par rapport à la montée en force des consoles, nous voilà aujourd'hui rassurés. La technologie suivante, le CD, arrive plus vite que prévu et s'annonce plus grandiose qu'on ne l'imaginait.
Alors, après avoir été le premier magazine à vous dévoiler 7th Guest il y a deux ans, à vous l'avoir présenté il y a 2 mois, après vous avoir tout expliqué d'Inca, nous sommes aujourd'hui à un tournant du jeu vidéo, puisque ce numéro vous permet de découvrir Dune, Eden, Microcosm et Dracula, sont 4 jeux CD qui marqueront l'année 93, dont certains sont dévoilés en exclusivité mondiale dans les colonnes de Génération 4.
Alors pourquoi se mettre à parler des consoles aujourd'hui (alors que nos confrères Banzzai et Supersonic le font déjà très bien, tous les mois, et pour dix francs seulement) quand on peut d'ores et déjà vous présenter les jeux de la technologie suivante. Car il y a de moins en moins de mystères sur ce que seront les machines de demain... si ce n'est des machines supportant uniquement du CD, avec des capacités graphiques et techniques largement supérieures aux PC, Megadrive, Super Nintendo d'aujourd'hui.
Nous ne parlerons donc plus du tout des consoles actuelles, pour mieux nous consacrer à la nouvelle génération de machines et de jeux, que vous découvrirez avec nous, dès le mois prochain, pour les tests de 7th Guest et Inca, les deux premiers du genre... Ecrivez-nous pour nous faire part de votre opinion !

Stéphane Lavaisard



A la conquête de mondes étranges et fascinants...



MEGALOMANIA :
Le jeu des lois du pouvoir où le vainqueur gagne la divinité éternelle.

© Mirrorsoft Ltd

PIRATES :
Sur les mers des Caraïbes, vous êtes à la recherche de l'aventure, du prestige, de la richesse... mais attention, vos ennemis vous guettent.

© Microprose Software Inc.

POPULOUS :
Utilisez votre pouvoir pour aider votre peuple à se développer et lutter contre ses ennemis.

© Electronic Arts

REALMS :
Vous êtes l'héritier d'un trône. Votre devoir : accomplir la mission divine pour détenir la puissance suprême.

© Virgin Games Ltd.

WONDERLAND :
Vous êtes Alice au pays des merveilles... Saurez-vous déjouer tous les pièges et résoudre les énigmes.

© Magnetic Scrolls Ltd
© Virgin Mastertronic Ltd.

ST, AG & PC (sur PC [illegible] Pirates et Populous).

Compilation disponible dans les fnac et les meilleurs points de vente.

Amiga is a trademark of Commodore Amiga, Inc
Atari ST is a trademark of Atari Corporation
IBM is a registered trademark of International Business Machines.

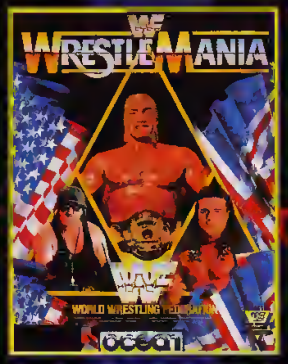
3615 UBI

UBI SOFT
Entertainment Software

UBI SOFT
8, 10 rue de Valmy
93 1[illegible] Montreuil sous Bois.
[illegible] 48

LA PLUS GRANDE COMPILATION DE TOUS LES TEMPS

THE DREAM TEAM



BART, ARNOLD ET HULK REUNIS DANS UNE MEME COMPILATION !!

OCEAN vous offre la chance unique d'incarner vos trois héros préférés.

FAITES CE FABULEUX CADEAU DE NOEL A VOTRE HEROS.

THE SIMPSONS™
BART VS. THE SPACE MUTANTS

SCARY TERRY KROPS A CRÉÉ UNE MACHINE QUI VEUT PAS DU TOUT QUE VOUS PUISSIEZ VOUS AMUSER. LES PIRES MONSTRES ENVAHISSENT VOTRE MAISON POUR VOUS EMPÊCHER DE JOUER AVEC VOTRE CONSOLE. HEUREUSEMENT, VOUS AVEZ DES SUPER-POUVOIRS ET VOUS ALLEZ LES UTILISER POUR SAUVER LES PAUVRES CITOYENS DE SPRINGFIELD ET EMPÊCHER LEUR INVASION. ON PARIE QU'IL N'Y AURA PLUS DE MONDE ?

TERMINATOR™ 2

TU EST T-800 DANS CE JEU TERMINATOR 2 OÙ TOUT L'ACTION DISPONIBLE FAIT APPEL AUSSI BIEN À L'HOMME ET LES MACHINES. LES VÉHICULES SONT PRÊTS DE LA VICTOIRE POUR TERMINATOR 2 ! ÉQUIPÉS DE LEUR ARMEMENT SKYNET ENVOYE UN TERMINATOR À TRAVERS LE TEMPS EN L'AN 1994 AVEC LA MISSION DE DÉTRUIRE LE CHEF REBELLE JOHN CONNOR. LA RÉBELLE JOHN CONNOR, LA RÉBELLE ENVOIENT T-800 POUR PROTÉGER LEUR FUTUR CHEF. LA CONFRONTATION AURA MAINTENANT LIEU ENTRE LES MACHINES.

WWF® WRESTLEMANIA®

LES SENSATIONS ET LES ÉMOTIONS DE LA WORLD WRESTLING FEDERATION® EN DIRECT SUR TON ÉCRAN. TESTE TA FORCE DANS CET EXTRAORDINAIRE SPECTACLE DE CATCH. BIEN MUSCLÉ DEVIENS LE CHAMPION INCONTESTÉ SOUS LE NOM DE HULK HOGAN™, "THE ULTIMATE WARRIOR™", "THE BRITISH BULLDOG™" DANS DES COMBATS SANS MERCI CONTRE SGT. SLAUGHTER™, LE WARLORD™ ET UN TAS D'AUTRES SUPERSTARS DE LA WWF™.

ocean

OCEAN SOFTWARE LIMITED - 25 BOULEVARD ERNEST - 75017 PARIS - TEL. (1) 43.72.72.76 - FAX (1) 42.27.57.73

SOMMAIRE

Generation 4
19, rue Hégésippe Moreau
75018 PARIS
Tel (33)(1) 45 22 38 60
Fax (33)(1) 45 22 70 31

DIFFUSION CONTROLE

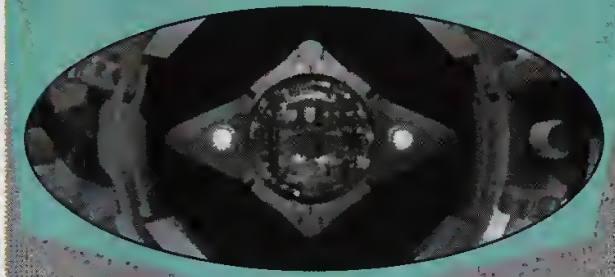
REDACTION
Directeur adjoint des rédactions
Stephane "Danse sous la Lune" Lavoisard
Rédacteurs en chef
Frank "Craint le calumet" Ladoire Didier "Gerbe la nuit" Latil Stéphane "Boit Jamais d'Eau" Lavoisard
Rédacteurs
Olivier "Lèvres sanglantes" Canou Michel "Toujours mouillé" Hong Yann "Craint le Dragon" Renouard Christian "Cheveux au vent" Roux Bertrand "Court après les pages" Tesnier
Illustrateur
Olivier "Pleure toujours" Frot
Rédacteurs Graphistes
Maquette, création artistique Marie "Femme blanche" Prestat
Infographe, Vidéo, Flashage Godefroy "Queue Coupée" Luong Jean "Longue Queue" Minthe, Frédéric "Très Longue Queue" Levesque, François "Sans Queue" Royere
PUBLICITE
Directeur
Antoine "Sitting Pub" Harmel
Assisté de Stéphanie Cherche Antoine "Rumpler
FABRICATION
Chef de Fabrication
Jacques "Téléphone fâché" Goufé
Secrétariat de Fabrication
Isabelle "Arrive à 8h00" Dubuc
DIFFUSION, VENTES
Responsable
Olivier "Porte bien son nom" Lepoivin – TE 73 «
DIRECTEUR COMMERCIAL & MARKETING
Lionel "Cherche appart" Pillot
PROMOTION
Responsable
Veronique "Déguste Céréales" Gardy
Club Génération 4
Jérome "Coyote Attardé" Fomens
SECRETARIAT
Karine "Reprendeur Furieux" Hamot Sophie "Chien fou" Thery
TELEMATIQUE
Jacques "Dormeur à roues" Caron Christopher "Visage pâle" Ravenscroft, Ani "Solki" mal "Tupance"
COMPTABILITE
Chef comptable
Isabelle Clochette
Assistée de
Charles Convalot, Jannick Brohan, Sandrine Léger Claudine Varin
DIRECTION EDITORIALE
Directeur de la Publication et des rédactions
Godefroy "Grand Manitou" Giudicelli
Directeur delegue
Patrick "Qui Compte Tout" André
Responsable d'administration
Pascale "Qui Recompte Tout" Bry
Génération 4 est une Publication de Pressimage, SARL au capital de 250 000 francs. Siège social et principal établissement 19 rue Hégésippe Moreau - 75019 Paris
Commission paritaire N°69731
ISSN 0987-8700X - Dépôt légal 4ème Trimestre 1992

La loi du 11 mars 1957 n autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l article 41, d une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d exemple et d illustration toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite (alinéa 1er de l article 40 Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal L envoi de textes photos ou documents implique l acceptation par l auteur de leur libre publication dans le journal Les manuscrits ne sont pas retournés La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles celles-ci n engageant que leurs auteurs

PSYGNOSIS : LA VERITE

137

LE dossier du mois. Depuis le succès mondial de Lemmings, on ne savait plus trop ce que préparait Psygnosis. Dans une interview incroyable, Ian Hetherington révèle tout sur Psygnosis et le futur. Découvrez en même temps que le monde entier les premières photos de Dracula, le premier jeu d'action sur CD-Rom, mais aussi Microcosm sur CD, Lemmings 2, Walker et bien d'autres produits somptueux.



CRYO : DEESSE DE DUNE

128

Depuis ses débuts, l'équipe de Cryo a toujours été très productive en jeux originaux et de qualité. Après Dune et K.G.B., nous levons le voile avec Philippe Ulrich sur les prochains produits et projets. L'occasion de découvrir que le CD n'est vraiment plus si loin que ça, avec des produits somptueux comme Dune ou Eden. Accrochez-vous, ça va décoiffer.

KIM BASINGER CREVE L'ECRAN

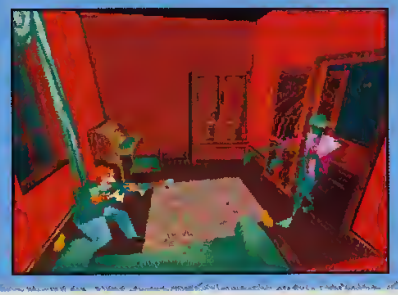
167

Après Batman, recoici notre Kim vénérée dans Cool World, un dessin animé dans la lignée de Roger Rabbit. L'occasion pour la rédaction de vous présenter le film, mais surtout le jeu d'Ocean, qui sortira d'ici Noël.

LE JEU DE L'ANNEE ?

44

Il est arrivé trop tard pour être présent sur la couverture, mais Alone In The Dark, le jeu-choc d'Infogrames, est testé dans ce numéro. Depuis l'arrivée de ce produit à la rédaction, c'est l'émeute autour des PC. Battus les lemmings, Sim City, Populous et autres jeux originaux. Alone In The Dark jette les bases de ce que seront les jeux de demain. LE jeu qui vous fera acheter un PC..



SURCOUF ET NIK !

Depuis le 15 octobre, la première foire-exposition permanente de l'informatique a ouvert ses portes. C'est SURCOUF ! Vous y trouverez absolument tout, du PC à la Nintendo en passant par Sega, des jeux aux Domaines Publics en passant par les éducatifs, bref, allez voir vous même, ça fait tout de même 2500 m^2 et oh ! joie suprême ! nous sommes présents (à l'entrée, vous ne pouvez pas nous rater). A l'abordage. Au fait, c'est Véronique Latil qui vous accueillera, alors si vous passez par là, vous pouvez toujours lui apporter un cadeau de mariage, ça lui fera plaisir.

OH ! LES MANETTES !

114

Les bons jeux, c'est bien, mais ça ne sert à rien si vous n'avez pas le joystick le plus approprié. Pendant un mois, les rédacteurs de Génération 4 les ont tous testés et leur ont fait subir les pires tortures. Pads, joysticks, volants, manettes pour simulateurs de vol. Tout y est. Maintenant, à vous de voir...

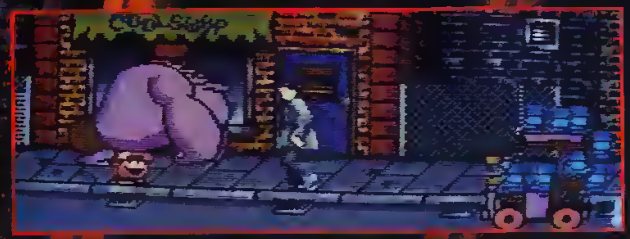
INDEX DES JEUX

AIR SUPPORT	TEST	AM	94
ALONE IN THE DARK	TEST	PC	44
A.T.A.C.	TEST	PC	58
BILLARD AMERICAIN	TEST	AM	50
BILL'S TOMATO GAME	DOSSIER	AM	158
COMBAT AIR PATROL	DOSSIER	AM	156
CREEPERS	DOSSIER	PC	160
CYTRON	DOSSIER	AM	166
DAVID LEADBETTER'S GOLF	TEST	PC	54
D-DAY	TEST	PC	88
DRACULA	DOSSIER	AM	144
FORGE OF VIRTUE	TEST	PC	100
GOBLIINS 2	TEST	PC	52
LEMMINGS 2	DOSSIER	AM	152
MIGHT & MAGIC 4	TEST	PC	102
PALLADIN 2	TEST	PC	94
PINBALL FANTAISIES	TEST	AM	70
QUEST FOR GLORY 1	TEST	PC	104
QUEST FOR GLORY 3	TEST	PC	84
REX NEBULAR	TEST	PC	78
ROBOCOP 3	TEST	PC	68
ROME	TEST	PC	76
SHADOW OF THE BEAST 3	TEST	AM	96
SILLY PUTTY	TEST	AM	72
SPELLCRAFT	TEST	PC	76
SPRING BREAK	TEST	PC	82
SUPER HERO	DOSSIER	AM	162
ULTIMA 7 v.f.	TEST	PC	100
V FOR VICTORY	TEST	PC	48
WALKER	DOSSIER	AM	164
WEEN : THE PROPHECY	TEST	PC	54

LES RUBRIQUES

12	DEMO DISK GEN4
14	COURRIER DES LECTEURS
16	ABONNEMENT
18	NEWS
28	TOP GEN
29	GEN & RIK
32	TESTS
80	BREFS
150	L'AVENTURIER FOU
156	PREVIEWS
166	BOUTIQUE DE PRESSIMAGE
170	ENTRACTE
175	CLUB GEN4
178	LE PROCHAIN NUMERO

Voici l'adaptation sur micro du fabuleux film d'aventure-fantastique "COOL WORLD"



... avec KIM BASINGER. COOL WORLD, un film qui mélange des acteurs réels et des personnages de dessins animés. Alors qu'il terminait sa nouvelle [illegible]inée, Jack Deebs un dessinateur de BD, est projeté dans le monde qu'il a créé:
le COOL WORLD.
Dans le monde Cartoon, Jack va être séduit par la superbe HOLLI (KIM BASINGER), l'héroïne de ses BD.
Pendant ce temps, les créatures BD du Cool World font des dégâts. Ils ont trouvé un passage qui leur permet de passer du monde réel au monde BD. Ils créent une vraie pagaille en mélangeant les objets des mondes.
Parviendrez vous à éviter la catastrophe ?

OCEAN SOFTWARE LTD.
25, BOULEVARD BERTHIER
75017 PARIS, FRANCE
TEL: 47 66 33 26
FAX: 42 27 9[illegible]73

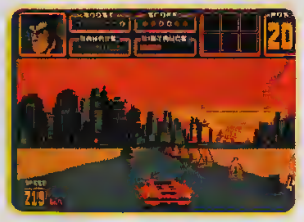
CA VA CARTOONER SUR VOS MICROS !

ATARI ST
AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES

AVANT DE LIRE LA SUITE, ASSUREZ-VOUS QUE VOTRE DISQUETTE EST BIEN PROTEGEE CONTRE L'ECRITURE !!!!!

Ce mois-ci, après bien des problèmes pour obtenir diverses démos, nous avons opté pour Crazy Cars 3 pour tous les formats (Amiga, PC, ST), comme ça, pas de jaloux.

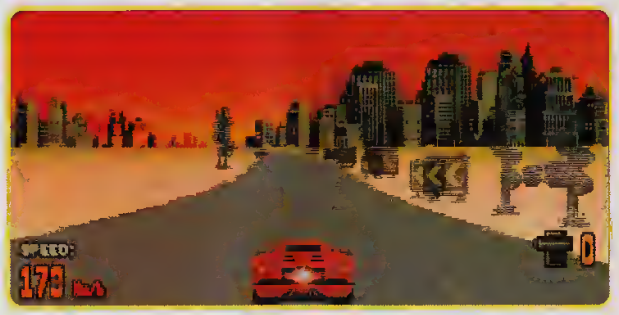
CRAZY CARS 3 (ST)



Il suffit de placer la disquette dans votre ST et d'allumer. Le jeu se charge alors tout seul ! Vous pouvez jouer au joystick, la touche RETURN permettant d'utiliser le turbo (vous en avez un seul).

CRAZY CARS 3 (PC)

Attention, certains programmes résidants de gestion de mémoire peuvent faire planter le systéme !! Le plus simple est de se créer une disquette système, même sans CONFIG.SYS ou AUTOEXEC.BAT dessus, avant de lancer le jeu. Le fichier qui contient le jeu est compacté. Il faut donc copier le fichier CRAZY.EXE sur votre disque dur, dans un répertoire ou sur une disquette vierge. Une fois ceci fait, placez-vous dans le répertoire ou sur la disquette, puis tapez CRAZY suivi de RETURN. Pour jouer, tapez CC3. Vous avez le choix entre VGA 256 couleurs (2) ou 16 couleurs (1). Si vous avez un joystick, répondez "y" à la question pour l'utiliser. Lorsque le jeu est chargé, appuyez sur la barre d'espace pour commencer. Les touches du curseur permettent de se déplacer, d'accélérer ou de ralentir. La touche RETURN permet d'enclencher le turbo, mais il est alors trés facile de gagner (il est en effet illimité).



CRAZY CARS 3 ('AMIGA 500, 2000...)

Mettez la disquette dans votre lecteur DF0: et attendez que le jeu se charge. La touche RETURN sert-elle-aussi à déclencher le turbo (un seul).

PROBLEMES ???

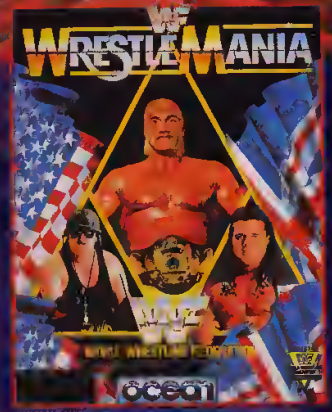
Faites une copie de la disquette ou des fichiers pour plus de sécurité. En cas de problème, vérifiez bien que vous avez suivi les instructions à la lettre. Si le problème persiste, essayez de vérifier la disquette chez un ami, pour voir si le problème ne vient pas de votre machine et plus spécialement du lecteur de disquettes. Si ça ne marche toujours pas, envoyez la disquette à cette adresse, en précisant bien:

PRESSIMAGE
DISQUETTE GEN4 N°49,
210 rue du Faubourg Saint Martin,
75011 PARIS.

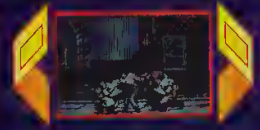
Indiquez la machine que vous possédez, et le problème rencontré. Le traitement de votre demande nécessitera cependant entre une semaine et un mois. Je rappelle que pour faire une disquette système sur PC, il faut introduire une disquette vierge dans le lecteur A: et tapez sous DOS "SYS A:". Lors du lancement de votre machine, laissez cette disquette dans le lecteur. Attention cependant, vous allez vous retrouver en clavier QWERTY (a=q, z=w, w=z, q=a, ;=m...).

ETTE FANTASTIQUE COMPILATION REGROUPE LES TROIS MEILLEURS JEUX DE COMBAT POUR VOS MICROS

SUPER FIGHTER



DANS LA COMPILATION SUPERFIGHTER, TOUS LES COUPS SONT PERMIS!!!!
LA COMPILATION SUPERFIGHTER VOUS PROPOSE DES HEURES DE BASTON INCROYABLES.

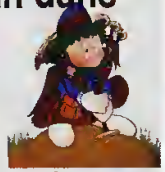


ocean

ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD DISQUE

Les Lemmings reviennent envahir votre écran dans

Lemmings 2 The Tribes™



Psygnosis et Génération 4 ont le plaisir de vous faire profiter d'un cadeau fabuleux :

Une démo de LEMMINGS 2 avec 5 NIVEAUX JOUABLES.

Pour recevoir cette fantastique démo sur PC ou Amiga, retournez le bon en bas à gauche accompagné d'un chèque bancaire ou postal d'un montant de 20 FF pour les frais de port.

Indiquez également vos nom, prénom et adresse, ainsi que la version désirée (PC ou Amiga). Les chèques sont à libellés à EXASOFT, et à renvoyer avec le *coupon original* de Génération 4 à :

EXASOFT – Opération Lemmings 2
12 rue du Château d'Eau
69410 Champagne au Mont d'Or

BON POUR UNE DÉMO JOUABLE DE LEMMINGS 2 (PC OU AMIGA)

ST MAGAZINE

et sa disquette gratuite

JEU Masters of Chaos DESSIN Shorty Demo
UTILITAIRES Monster - Teradesktop -
EMULATEUR Spectrum ACCESSOIRE Guardian

En avant-première le test du premier jeu sur Falcon : splendide ! Le ST à la conquête du Multimédia. La programmation en Assembleur... Et les rubriques habituelles de ST Magazine.

ST Magazine n°66 est en vente chez votre marchand du journaux

UNIVERS MAC

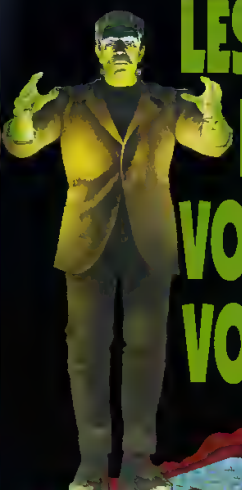
et sa disquette gratuite

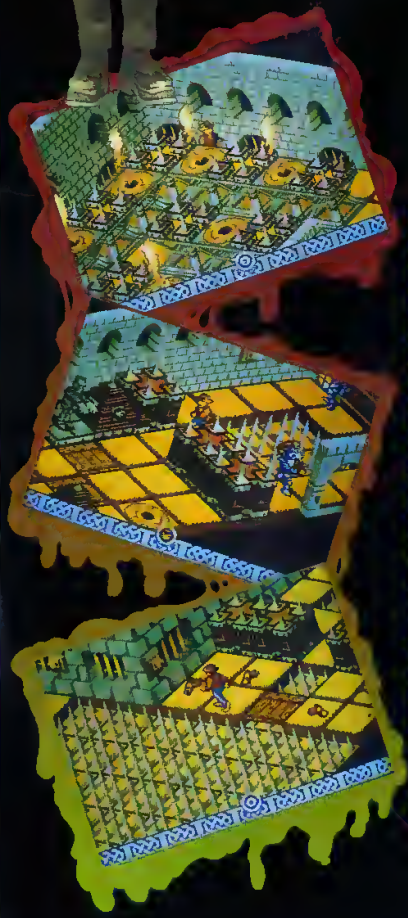
XTEXTURE Des fractales dans Photoshop, etc.
THE TINIES Jeu d'adresse
SAPRISTI Téléchargement

Les nouveaux Mac : la (r)évolution. 3 écrans accessibles au banc d'essai. Lecteurs CD-ROM : que choisir ? Et les rubriques habituelles d'Univers Mac.

UNIVERS MAC n 17 est en vente chez votre marchand du journaux

LES MONSTRES LES PLUS CELEBRES DE L'HISTOIRE DU CINEMA VONT FAIRE TREMBLER VOS MICROS



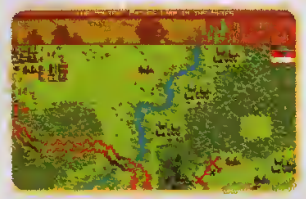


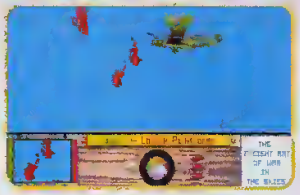
Vous êtes pris au piège dans un manoir gigantesque peuplé par les MONSTRES UNIVERSAL: DRACULA, LA MOMIE, L'HOMME LOUP, FRANKENSTEIN, LA CREATURE DU LAGON NOIR....Ils sèment la terreur sur leur passage. Dans ce jeu d'aventure-action passionnant, vous devez vous échapper du manoir. Pour cela, il vous faudra capturer chacun des MONSTRES. Vous devrez parcourir des centaines de salles à la recherche d'objets, éviter les pièges diaboliques et les attaques des MONSTRES. UNIVERSAL MONSTERS vous fera passer des heures de suspense.

OCEAN S[illegible], 25 B[illegible] [illegible], 75017 PARIS.
TEL: [1] [illegible] FAX: [illegible]

MICROPROSE : UNE FIN D'ANNEE EN FANFARE

Après les très bons jeux Rex Nebular, Atac et les scénarios pour Falcon 3.0 et Gunship 2000 testés ce mois-ci, nous aurions pu nous attendre à un hiver assez calme chez Microprose. Il n'en est rien bien au contraire, avec dans les trois prochains mois la sortie d'un nombre important de produits. Voilà ce qui arrive.





THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES

Dans la série Ancient Art Of War, voici la toute dernière production du genre, se déroulant au cours de la première guerre mondiale et au début du siècle. A classer dans le genre jeu de stratégie militaire, ce produit possédera cependant une phase d'action pour les affrontements dans les airs. L'essentiel du jeu se déroulera cependant sur une carte de la zone de combat, sur laquelle vous verrez les différents appareils se déplacer et prendre position. Le jeu a bénéficié d'un énorme travail sur la réalisation et il sera donc complètement compétitif lors de sa sortie dans quelques mois.

FORMULA ONE GRAND PRIX

La version PC de cette excellente course de formule 1 est elle aussi prévue pour très bientôt. Développée par Geoff Crammond (Stunt Car, Sentinel), 16 circuits tout droits sortis du championnat du monde 91 de F1 y seront mis à votre disposition. Plusieurs degrés de difficulté sont accessibles, au choix des joueurs qui préfèrent considérer le jeu comme une véritable simulation de conduite de F1 ou voir dans ce produit un jeu d'arcade ! Là encore, la puissance des PC et du mode VGA couleur ont été exploités au mieux par Microprose, pour rendre ce produit encore plus fou ! Test le mois prochain.

TASK FORCE 1942

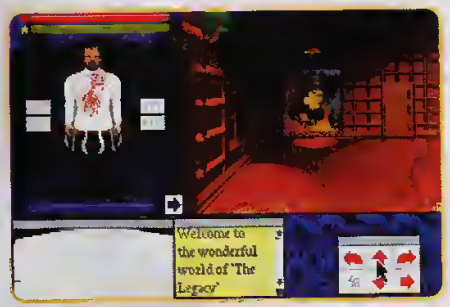
Voici une nouvelle simulation de batailles navales, qui devrait être un sérieux concurrent pour le jeu The Great Naval Battles édité par SSI, même si Task Force 1942 se déroule lui dans le Pacifique, durant la Campagne des Iles Salomons. Vous y dirigerez tout la flotte américaine ! Il vous faudra donc gérer vos navires et vos ressources, constituer des groupes de navires, en vue d'attaquer les forces nippones... Vous pourrez bien sûr à tout moment prendre le commandement de tel ou tel bâtiment, pour mener vous même un combat ou poursuivre un navire.

WORDTRIS

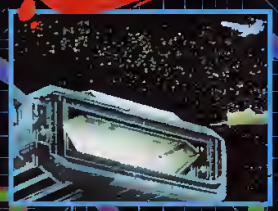
La version française de ce jeu, mélangeant Tetris et les jeux de lettres, devrait bientôt sortir. Vous devez construire des mots, avec des lettres qui tombent du haut de l'écran. Un jeu qui demandera des réflexes, de l'intelligence et une certaine culture. Le mode deux joueurs est bien sûr prévu !

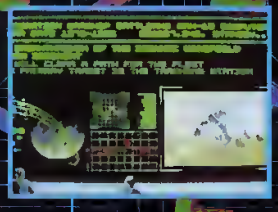
THE LEGACY

Voici un des projets les plus importants dans le domaine des jeux de rôle d'ici la fin d'année. Vous y dirigez un personnage, masculin ou féminin, dans une maison au passé plutôt étrange. La bâtisse Winthrop dont vous venez d'hériter est en effet qualifiée de maison hantée. Ses précédents occupants sont morts ou ont disparu dans des circonstances inexpliquées. Vous commencez donc la visite de votre maison, seul comme il se doit, pour



2 JEUX 3D D'EXCEPTION CREES PAR LES AUTEURS DE F-29 RETALIATOR.

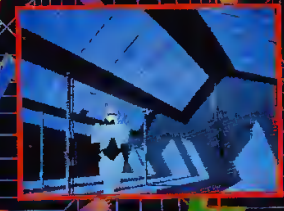




UNE LÉGENDE EST NÉE. AUX COMMANDES DU CHASSEUR INTER GALACTIQUE le plus puissant et le plus RAPIDE de la galaxie, VOUS ALLEZ REMPLIR DES MISSIONS PÉRILLEUSES. DES MISSIONS QUE seul un pilote de votre calibre POURRA MENER à bien. PARTEZ à la conquête de l'espace. EPIC UTILISE la Technologie 3D polygones surfaces pleines, LA PLUS POUSSÉE DU MOMENT. La vitesse des graphismes 3D ainsi que leurs détails PERMETTENT une jouabilité INCOMPARABLE! EPIC - La Légende des jeux 3D.

ATARI ST AMIGA

OCEAN SOFTWARE LTD 25 TO
TEL: 4766332



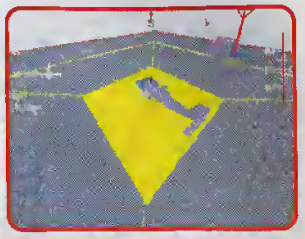
ROBOCOP 3 est la meilleure adaption de film jamais réalisée! A L'AIDE D'UNE TECHNOLOGIE 3D EXCEPTIONELLE, ROBOCOP 3 VOUS TRANSPORTE AU COEUR D'UN VERITABLE FILM INTERACTIF! Le jeu comprend: LA POURSUITE EN VOITURE, LES COMBATS AVEC LES ROBOTS NINJAS, LE SURVOL DE LA VILLE EN JETPACK et beaucoup d'autres séquences... ROBOCOP 3: LA NOUVELLE REFERENCE DES JEUX 3D.

IBM PC & COMPATIBLES

BOULEVARD DE THIER 75017 PARIS

découvrir toutes les pièces et tous les secrets de la maison. Le jeu est constitué de dix zones correspondants au rez-de-chaussée, au grenier, à la cave ... et d'endroits ne figurant sur aucune carte. Vous y rencontrerez de nombreuses créatures démoniaques, mais aussi une dizaine de personnages que vous devrez aider (pour qu'ils vous viennent en aide à leur tour). Le jeu peu tout d'abord faire penser à Eye Of The Beholder ou à Black Crypt, mais le système de jeu est mille fois plus complet. Outre la fenêtre graphique qui représente les lieux où vous êtes, vous avez quelques icônes pour vous dirigez mais surtout tout une série de fenêtres que vous pouvez ouvrir à votre gré. De plus, le joueur peut placer ces fenêtres comme il veut sur l'écran. De même, en cliquant dans certaines de ces fenêtres ou à certains endroits, le joueur accède à des menus qui lui permettent par exemple d'utiliser un objet de plusieurs façons. La fenêtre graphique peut aussi être agrandie pour occuper au maximum la totalité de l'écran. Dans ce cas, tous les décors, objets et monstres sont déformés homothétiquement. Les animations des monstres reprennent le système d'Ultima Underworld, mais à un niveau largement supérieur. Que vous soyez proche ou éloigné, vous ne distinguez absolument pas les pixels qui constituent le sprite. En outre, les animations sont fluides et les mouvements réalistes. La magie est utilisable par votre personnage, sous forme d'un livre de sorts et de sortilèges (icônes). A noter aussi qu'une carte de chaque niveau se dessinera automatiquement au fur et à mesure de vos mouvements. La réalisation est comme vous pouvez le voir digne des meilleures productions actuelles. La bande sonore n'était pas encore finie, mais on nous a promis des musiques et surtout

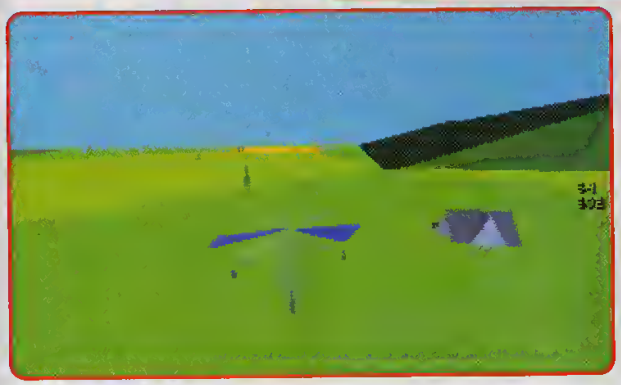
Qu'ils se rassurent, Microprose ne les avait pas oublié et la version finie devrait nous parvenir d'ici le prochain numéro. L'animation a l'air fluide et assez rapide, et toutes les options qui rendaient Gunship 2000 un must dans le genre seront presentes.

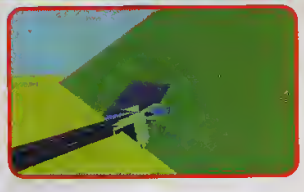


des bruitages qui donneront au jeu une ambiance oppressante. Le jeu sera en outre traduit en français, le rendant de ce fait complètement dans le coup

GUNSHIP 2000 Amiga

Gunship 2000 est actuellement sur PC la référence en matière de simulateur d'hélicoptère. Les amigaïstes commençaient à désespérer de voir arriver une version pour leur ordinateur





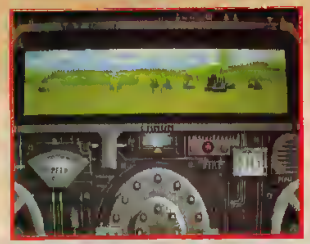
CHALLENGE OF THE FIVE REALMS, STAR TREK : THE NEXT GÉNÉRATION...

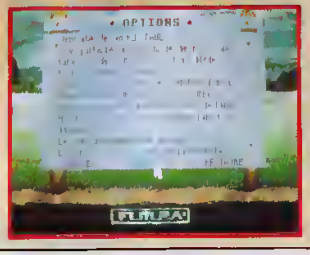
sont autant de jeux annoncés, sur lesquels nous tenteront de faire un reportage dans le prochain numéro

D.L.

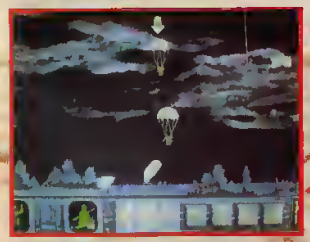
APRES LE PLUS GRAND DEBARQUEMENT DE L'HISTOIRE...
LA PLUS GRANDE SIMULATION DE TOUS LES TEMPS ! ! !

Le Jour J D-DAY





D-DAY, c'est 60 km de côtes, 250 000 hommes dont 170 000 alliés, 16 unités et 144 points stratégiques dont 120 à reprendre à l'ennemi... Tout cela géré en "pseudo" temps réel.
Mais D-Day, c'est aussi 30 mois de travail, 75 000 lignes de programme, et le travail d'une fantastique équipe de 14 personnes !
Un jeu exceptionnel ! ! !



DISTRIBUTION :
Tél. : 46 88 28 38
Fax : 47 90 46 46
Télex : 616 679

Futura est une marque du groupe
LORICIEL

6 juin 1944, les troupes Alliées débarquent sur les côtes Normandes.

Une opération gigantesque et minutieusement orchestrée.

Revivez ces heures historiques grâce à ce jeu hors du commun.

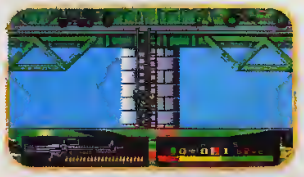
Avec tanks, bombardiers, parachutistes et fantassins, D. DAY innove et se démarque dans l'art de la simulation.

Le Jour J D-DAY

FUTURA

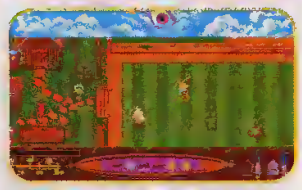
ICE : LE RETOUR DU ZOO ELECTRONIQUE

Le début d'année avait vu la disparition d'une compagnie anglaise fort sympathique: Electronic Zoo. Ils sont de retour sous le label ICE, avec tout plein de produits qui devraient cette fois être distribués en France par Microids.



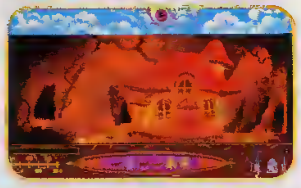
Fire Force fera la joie des Rambos en herbe, puisque vous y dirigerez un béret vert à travers de nombreuses missions. Se déroulant dans la jungle, dans le désert ou dans des villes, l'action sera au rendez-vous. Vous pourrez utiliser votre couteau, votre M16, des grenades ou des charges de plastique pour détruire tout ce qu'il y a sur votre passage. L'originalité vient du fait que vous pouvez par exemple vous dissimuler dans l'eau, dans la boue ou derrière un obstacle, pour laisser passer un ennemi et l'attaquer par surprise pour qu'il ne donne pas l'alerte. Magic Garden est un petit jeu tout mignon, dans lequel vous dirigez un gnôme jardinier. Appelons le Didier par exemple ! (NDLR : quoique Didier soit plutôt peintre). Vous devez vous occuper d'un jardin magique: tondre la pelouse, planter des fleurs et des arbres, éliminer la vermine..

Fatal Stroke est un arcade-aventure qui s'annonce comme des plus originaux. Le héros devra trouver le moyen de s'échapper d'un monde imaginaire, bourré de pièges et de monstres. De nombreux petits jeux constituent l'ensemble du produit : casse-briques, shoot'em up, beat'em up...

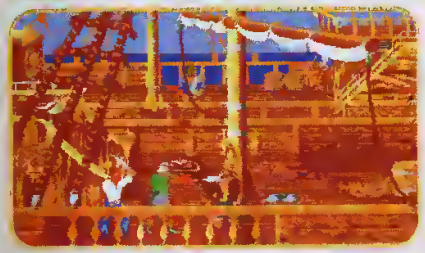


Piracy On The High Seas est bien sûr un jeu de piraterie Mélangeant jeu de rôle, stratégie, gestion de votre navire et action, Piracy pourrait trés bien être une grosse surprise.

Dernier produit présenté, Abandonned Places 2, est un jeu de rôle dans le genre Dungeon Master et Black Crypt. Si la réalisation semble moins impressionnante que pour ces derniers, AP2 devrait par contre proposer une plus grande diversité de



monstres, de décors, d'objets... et donc une longévité assez incroyable. Apparemment très productive, la compagnie devrait nous sortir de sa hotte quelques cadeaux supplémentaires pour Noël !



UN MONSTRE EST SUR LE POINT D'ETRE LACHE..!
Exigez la série limitée
STREET FIGHTER II™
Fatal Street Fighter I, la [illegible] vient d'être disponible sur [illegible] la série va très vite.
VOUS ETES PREVENU!
CAPCOM USA
U.S. GOLD

ACCLAIM ARRIVE SUR MICRO

L'éditeur qui a fait sa renommée sur consoles arrive sur micro pour Noël. En octobre, vous aurez la chance de découvrir Alien 3 sur Amiga, PC et ST. Le jeu, réalisé par Probe, semble être un shoot'em'up dérivé du jeu Megadrive. Toujours en octobre, Krusty's Fun House, qui fait actuellement un carton sur Mega Drive et Super Nintendo, débarquera sur Amiga, PC et ST. Le jeu reprend le personnage du dessin animé Simpsons, dans un jeu tarabiscoté d'réflexion à la Lemmings ! En décembre, Bart Simpson Versus The World, toujours pour Amiga, PC et ST, est un jeu dans la lignée du Simpson de l'année dernière, qui était sorti chez Ocean. Le jeu est réalisé par les mêmes programmeurs. Ainsi, devrait-il tout aussi bien marcher. Et en janvier, Terminator 2 fera son retour... Rien à voir avec le jeu d'Ocean. Il s'agit cette fois-ci d'une adaptation du jeu d'arcade, dans la lignée d'Operation Wolf, mais avec des graphismes sortant tout droit du film.

DES PRODUITS FAITS MAISON

Quelques lignes pour annoncer la sortie prochaine de The Short Grey, un jeu d'aventure français édité par Accolade et l'imminence de The Ultimate Fight de chez Stylétic. Tchamchyl est lui aussi dans sa phase finale de développement chez Hanaï, nan ils ont pas un jeu de réflexion / arcade le plus sympathique. Arrrgh dans le prochain numéro. Il faut déplacer une balle pour découvrir les huit tableaux de la même couleur. L'inertie ainsi que les nombreux obstacles et pièges rendent le jeu vraiment accrocheur.

NIGEL MANSELL QUITTE LA F1 POUR LAMICRO MICRO...

On vous le promettait depuis plusieurs mois, Nigel Mansell arrive sur Amiga, PC et ST d'ici Noël. En fait, le jeu sera même testé dans notre prochain numéro. Le jeu a été présenté à l'ensemble de la presse Européenne lors d'une journée qui aura sans aucun doute marqué à vie la misérable existence de notre reporter du jour; Yann Renouard. Le jeu a été développé par Gremlin, qui après Lotus 3 nous prépare donc une nouvelle course automobile. Cette fois-ci, vous allez pouvoir courir sur l'ensemble des circuits du championnat, dans un jeu qui s'annonce vraiment réussi. En attendant de pouvoir se plonger dans le jeu, les journalistes, déguisés en Nigel Mansell pour l'occasion, ont eu l'occasion de conduire des karts. Remarquez l'aisance avec laquelle Yann semble maîtriser l'engin ! Enfin, quoiqu'il arrive, Yann n'aura pas perdu sa journée puisqu'il est revenu en France avec Zool (le vrai, le seul, l'unique). Le mariage est pour bientôt.

C'EST DUR D'ÊTRE AU SOMMET...

SOFTWARE 2000's

The MANAGER

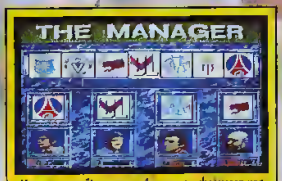
The Manager de Saftware 2000 est une toute nauvelle simulation de footaall management, qui regraupe tous les meilleurs clubs des 3 ligues françoise en 1991 - 1992.
L'objectif du jeu consiste à amener votre équipe préférée en tête de la première division, tout en testant vas capacités en participant aux championnats d'Europe.

- 1 à 4 joueurs peuvent jouer simultanément.
- Sélectionnez votre équipe préférée, et chaisissez un temps de jeu d'un an, trais ans, ou illimité.
- Les animations en 3D vaus permettent de regarder les instants les plus marquants des matches de votre équipe.
- Gérez votre argent ainsi que votre équipe: - ameliorez votre stade afin d'encourager les spectateurs à venir assister aux matches - Touchez des revenus supplémentaires en concluant un accord de sponsorisation - achetez et transferez des joueurs afin d'améliorer votre équipe

Disponible sur: Atari ST, Amiga & PC (VGA).

SOFTWARE 2000

U.S.GOLD



Vous pouvez être jusqu a 4 joueurs - choisissez vos equipes dans les 3 premieres divisions actuelles.

Photos d'écran de formats differents

Selectionnez les membres de votre equipe et entrainez-les en fanchon des forces et faiblesses de vos adversaires.

C'est le jour du match! Marseille vient de rater une chance...

Modernisation de stade par l'installation de sieges sous abri.

Le menu principal : cliquez sur les icônes pour sélectionner les différentes options

© 1992 Software 2000. Tous droits réservés. Commercialisé et distribué sous licence de Software 2000 par U.S. Gold Limited.

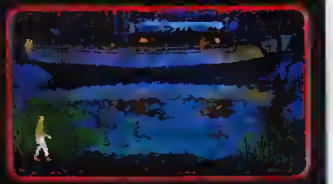
MAIS SUR LE TERRAIN C'EST ENCORE PLUS DUR

Les photos d'écran ont pour but d'illustrer l'action de jeu seulement et non pas les graphiques d'écran qui varient sans déroulement en qualité et en apparence entre les différents formats et qui sont sujets aux spécifications des ordinateurs

U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

AMAZON

C'est le mois des jeux d'aventure... Cette fois, c'est Access Software (Links, Crime wave, Countdown) qui nous révèle fièrement son dernier né : Amazon - Guardians of Eden. L'aventure se déroule en 1957 en Amazonie (on l'aurait bien trouvé nous-mêmes). En deux mots, votre frère explorateur, est parti se mettre dans une m**** pas possible et comme vous êtes un frangin sympa, vous allez le sortir de ce mauvais pas. Les graphismes sont très beaux et pleins d'animations et comme d'habitude sur les produits Access Software, le son est très présent même sans carte sonore (système sonore Access oblige). Une innovation intéressante : l'aide. Vous commencez le jeu avec un certain "E" qui baissera en fonction des "tuyaux" que vous demanderez au programme, ce qui permet de ne pas rester bloqué longtemps à chaque... Le test très prochainement.



MINDSCAPE FAIT DES "MIRACLE"

Ce produit Mindscape se propose de vous initier à l'art difficile de la musique. Comment apprendre la musique sans instrument? Il est vrai que c'est difficile.. L'éditeur a donc trouvé la solution ; joindre un synthétiseur au soft, celui-ci vous permettant de jouer et utilisant ses HP comme sorties audio. Inutile donc de posséder une carte sonore. Le programme se décompose en de très nombreuses leçons (une quarantaine) très progressives et basées sur des airs connus. Vous évoluerez dans les différentes pièces d'une école de musique, allant du cours théorique, à la salle d'enregistrement sur huit voies en passant par la salle de concert. Miracle semble être une méthode très complète qui, bien que destinée aux plus jeunes dans sa conception (tir aux canards pour acquérir le rythme...) peut également séduire les plus vieux. Commercialisée aux alentours de 2000 F, synthétiseur compris, cette méthode est d'un excellent rapport qualité/prix.

IBM : LA GRANDE OFFENSIVE

Après une sérieuse restructuration, la firme américaine a révélé au début du mois d'octobre toute sa gamme de nouvelles machines, extensions et logiciels. Il s'agit là d'un véritable coup de boutoir contre la flopée de clones des PC qui avaient envahi le marché depuis quelques années, avec toute une gamme de micros, aux caractéristiques plus que compétitives, pour des prix qui sont enfin réellement raisonnable. La gamme des PS1 se voit en effet grossie de six nouvelles machines: bus AT, disque dur IDE, VGA ou SVGA. Quatre sont à base de 386SX à 25Mhz (configurations comprises, environ, entre 9790 TTC et 11980TTC), un construit autour d'un 486SX à 20Mhz (environ 14000 TTC) et un avec un 486DX à 33Mhz (env. 16000 TTC). Les micros portatifs ne sont pas oubliés. Neuf nouveaux modèles sont en effet annoncés: deux Thinkpad à architecture Micro Channel (MCA) et deux à bus AT, pour des prix oscillants entre 12000 et 34000 francs TTC. Une autre gamme, totalement inconnue jusqu'alors et qui devrait intéresser le grand public, s'appelle "PS/Value Point". Il s'agit de quatre modèles construits autour d'une 386SLC à 25Mhz, six avec un 1486SX à 25Mhz, neuf basés sur un 486DX à 33Mhz et six autre architecturés autour d'un 486 DX2, à doublement de fréquence de l'horloge, donc des 33/66 Mhz. La fourchette de prix TTC se situera entre 7000 et 20000 francs. Outre cette pléiade de nouvelles machines, à ces prix tout à fait compétitifs, de nombreuses machines plus puissantes sont aussi annoncées: réseau, minis... En plus de tout cela, IBM propose des extensions hardware très intéressantes. Le Kit de migration permettra aux possesseurs de PS/2 modèle S6, S7SX ou SLC d'obtenir des caractéristiques équivalentes à un 1486 à 25 Mhz. L'adaptateur XGA-2 (MCA et PC/AT) est une interface graphique performante. Apparition aussi de nouveaux disques durs SCSI et bus PC/AT, sans parler du tout nouveau lecteur de disquettes 3, 5" de 2, 88 Mo. Bref tout plein de nouveautés, avec le suivi et la qualité qui ont rendu IBM si célèbre.

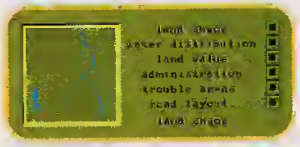
TEARAWAY THOMAS

C'est rapide... Voilà la première chose que l'on entend de la part de n'importe qui concernant ce petit jeu de tableau. En effet, j'ai rarement vu un personnage se déplacant et sautant ainsi vite. C'est à un tel point que c'en est à la limite de la jouabilité. Le jeu lui même vous propose de faire évoluer un petit personnage à travers de nombreux niveaux, dans les quels vous devrez rammasser un nombre de joyaux précis pour y accéder au niveau supérieur. Tous les graphismes sont d'ailleurs très jolis.
De plus, les animations sont nombreuses et les décors assez jolis, tout en restant classiques. De nombreux passages secrets compliquent le problème, et le temps limité vous poussera à utiliser la rapidité de ce jeu à son maximum.
En bref, ça a l'air beau, très rapide sur Amiga, bref : très sympa.
On y reviendra très prochainement sur ce jeu. Au fil de l'eau.

CAESAR

TU QUOQUE MEHI FILI ?

Caesar est le dernier jeu en préparation d'Impressions. Je sais qu'après avoir lu cette phrase beaucoup d'entre vous ont déjà arrêté de lire cet article. En effet, la qualité des jeux Impressions est souvent assez proche du néant absolu, tout du moins quant à sa réalisation... Hé ben là, non!!! Je dirais même que c'est carrément bon. Si si ! Caesar, c'est une sorte de Sim City à l'époque romaine dans lequel votre rôle sera d'impressionner l'empereur par vos qualités de gestionnaire, de bâtisseur et de chef militaire. Vous avez à votre disposition une somme d'argent qui vous permettra de bâtir maisons, routes, murs d'enceinte, forum, temple, réservoir, hôpitaux, écoles, industries, marchés, théâtres, forts, hippodromes, esquimaux, caramels, chocolats glacés... De temps en temps les barbares tenteront un raid sur votre ville et se feront ratatiner, mais patience étant force de vertu, ils recommenceront rapidement. En temps que Romain bien dans sa peau, vous gérerez vos stocks d'esclaves pour l'entretien des routes et autres. Bref, très proche de Sim City, avec encore plus de constructions possibles et une dimension guerrière, Caesar s'annonce comme le meilleur jeu d'Impressions (ça, ce n'est pas un exploit) et comme le meilleur clone de Sim City. Un hit en puissance...



publicité

Si tu nous vends
ton Amiga 500*
1500 francs,
on veut bien te vendre
un Amiga CDTV.

*1500 Francs TTC. Offre valable sur Amiga 500 et Amiga 500 plus en état de fonctionnement et complet achetés avant le 31/8/92

Jusqu'au 31/12/92, pour tout achat d'un Amiga CDTV, Commodore te rachète 1500 francs ton Amiga 500 ou 500 plus avec son boîtier d'alimentation et sa souris. De toutes façons, tu n'en auras plus besoin puisque l'Amiga CDTV est l'alliance des deux technologies, le CD-ROM et l'Amiga. Lecteur de CD-ROM, de CD Audio, CD+G, l'Amiga CDTV s'utilise très facilement avec une télécommande à infrarouge. A toi l'univers du CD-ROM
Avec un clavier et un lecteur de disquettes, l'Amiga CDTV redevient un Amiga sur lequel s'adaptent tes accessoires, ton écran (TV ou moniteur) et tes logiciels actuels. Tu retrouves ainsi toutes les fonctions du micro-ordinateur. Plus de 4000 logiciels, plus de 80 titres, tous les CD-Audio, avec l'Amiga CDTV tu n'as pas fini de t'amuser.

"Pour tous renseignements, consultez le 3614 code Commodore"

Commodore
MICRO INFORMATIQUE

Tu es tout seul ? 3615 GEN4, tapes *DIA.

PANIQUE SUR JURASSIC

Pas de chance pour Steven Spielberg et son prochain film Jurassic Park (dans le budget estimé près de 70 millions de dollars). Alors qu'il était sur le point de filmer les dernières scènes en extérieur du film (il y aura des scènes sous la pluie) sur l'île d'Hawaii, un ouragan a retardé le réalisateur mais aussi les acteurs Laura Dern et Jeff Goldblum à rejoindre Los Angeles. Un retard qui risque à prévenir dans la production du film... ce qui n'empêche pas l'équipe d'Ocean de poursuivre dans le travail commencé de leurs jours.

DIE HARDEST !

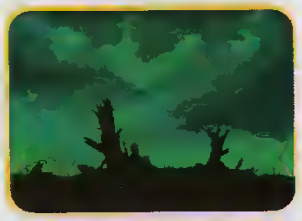
John MacLane, ça vous dit quelque chose ? Et bien si vous avez l'habitude d'être au mauvais endroit au mauvais moment, voilà votre maître. Après avoir été piégé sur un gratte-ciel dans l'excellent Nakatomi Crystal, puis casse-croûté dans 58 Minutes Pour Vivre, le héros incarné par Bruce Willis devrait revenir à l'écran en 93 dans Die Hard troisième aventure qui se déroulera... sur un paquebot. MacLane sera en vacances avec sa femme, dans les Caraïbes, quand un groupe de terroristes prendra l'assaut le bateau... De l'action en perspective, et certainement un nouveau jeu vidéo à la clé.

INDY REVIENT...

C'est maintenant confirmé, Indiana Jones revient dans "The Young Indiana Jones Chronicles", un feuilleton télévisé qui sera diffusé actuellement aux Etats-Unis. Attendez-vous à le découvrir sur TF1 dès la fin de l'année. Pendant ce temps, la Lucasfilm Games travaille sur l'adaptation du feuilleton en jeu. Le scénario se déroule sur plusieurs époques de la jeunesse d'Indy et l'emmène à travers le monde...

BLUE BYTE DECLARE LA GUERRE

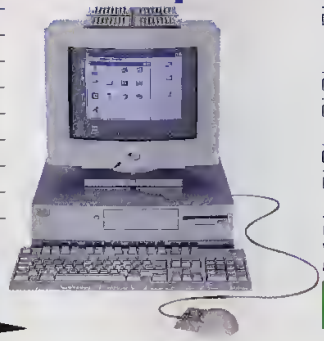
La compagnie allemande, qui avait déjà frappé fort dans le milieu du wargame avec son excellent Battle Isle, proposera d'ici Noel son premier jeu dans la série History Line: 1914 - 1918. Cette série utilisera le système de Battle Isle, bien amélioré, dans un contexte historique détaillé. Au niveau des nouveautés, on notera surtout les graphismes, bien plus travaillés, les scènes cinématiques qui viennent couper les phases de wargame pour expliquer au joueur l'évolution de la guerre, mais surtout des scènes de combat animées vraiment plus réussies que dans Battle Isle. Le jeu comporte des unités terrestres, mais également des bateaux et des forces aériennes. Educatif tout en étant prenant, 1914 - 1918 sera disponible sur Amiga et PC... Quant à Battle Isle 2, il est toujours prévu pour l'année prochaine.



5.690f HT*
*6.748,34f TTC

Micro-ordinateur Sprinta 386 SX 25

- 4 Mo de mémoire RAM
- disque dur 40 Mo
- lecteur de disquette 3½"
- 3 connecteurs d'extension
- écran VGA couleur 14"
- souris
- tapis de souris
- DOS 5.0 et Windows 3.1*



- manuels d'installation et d'utilisation en français spécialement conçus pour l'utilisateur
- logiciel didactique
- support technique gratuit (HOTLINE) par numéro vert
- Garantie sur site de 1 an
- Design et ergonomie particulièrement soignés

POUR CONNAITRE LES REVENDEURS PROCHES DE CHEZ VOUS ET OBTENIR DE PLUS AMPLES INFORMATIONS SUR SPRINTA ET NOS AUTRES MODELES, TELEPHONEZ AU :
N° Vert 05 386 586

POUR ACHETER EN DIRECT ET OBTENIR DE PLUS AMPLES INFORMATIONS SUR SPRINTA ET NOS AUTRES MODELES, TELEPHONEZ AU :
N° Vert 05 386 786

AMBRA
PERSONAL COMPUTERS

Vente limitée à la France métropolitaine. Le prix indiqué est le prix de vente directe et ne comprend pas les frais de livraison
*Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation

la pensée en forme.

Je désire recevoir (cochez la case)
La liste des distributeurs proches de chez moi ainsi qu'une documentation complète ☐
De plus amples informations sur la vente directe ainsi qu'une documentation complète ☐

M, Mme, Mlle
Poste dans la société
Nom de la société
Adresse (personnelle ou société)
Téléphone

Envisage d'acheter des PC (ordinateurs personnels)
dans l'immédiat ☐ dans les prochains 6-12 mois ☐ dans plus d'un an ☐

Retournez ce coupon à : Cellule d'informations Client Ambra – BP 306 – 77 443 MARNE LA VALLEE Cedex 02
H4

NEWS

CAPTIVE 2 EN 93 !

Le nouveau jeu de Tony Crowther est en retard ! Il ne sortira pas pour Noël. En attendant l'on découvrir les premières images, sachez que le jeu ne comportera plus seulement des décors, mais aussi des extérieurs, et que l'ensemble des mnemos sont en 3D comme dans Alien Breed, ce qui permet de leur donner des expressions en fonction de vos agissements. Un produit à suivre de près !

DARK HORSE ARRIVE...

Dark Horse est un éditeur de Comics aux Etats-Unis qui est très connu pour ses adaptations de films en BD (Predator, Aliens, Terminator ou la toute jeune... Trusty) passe Total Vision, une compagnie américaine spécialisée dans le Multimédia vient l'annoncer qu'elle s'associait à Dark Horse pour créer Dark Vision Interactive, une société qui créera des jeux CD-Rom d'après les BD. Deux jeux sont déjà en cours: Aliens et Predator. Un autre, animé Cinemania. D'après une nouvelle BD, Dark Horse est aussi dans les cartons. Enfin, Sam Raimi, le réalisateur des Evil Dead et de Darkman a annoncé qu'il s'allait réaliser un jeu pour la société. A suivre !

SIERRA CHANGE DE POLITIQUE

Enfin, les amnésiques vont pouvoir profiter pleinement des jeux Sierra. La compagnie s'est en effet rendue compte que les 3 ½ dans leurs ordinateurs étaient effectivement trop lentes (peut-être à force de recevoir des 3 ½ dans la tête ?) et il a été décidé de faire adapter les jeux pour les 4 µ, et les 4 ½ qui reconnaissent bien mieux la machine. Plus de détails prochainement.

LA LUCASARTS ATTAQUE !

Aprés notre dossier du mois précédent, voici la confirmation que X-Wing sera disponible le mois prochain sur PC. Test complet dans notre numéro 50. Rappelons cependant, pour les infidéles qui n'auraient pas eu notre précédent numéro, que X-Wing est un simulateur

de combat dans l'espace reprenant le monde de Star Wars.
Mais la nouvelle la plus importante de ce mois est belle et bien l'annonce par la Lucasarts Games de Day of The Tentacle, un jeu d'aventure qui n'est autre que la suite de... Maniac Mansion. Comme dans le premier jeu, vous contrôlez en alternance trois ados: Hoagie, plutôt cool, Laverne, étudiant en médecine un peu détraqué et Bernard, le fou

d'informatique. Le but du jeu est à nouveau de sauver le monde des tentacules du Dr. Fred, mais la différence vient cette fois-ci de la réalisation qui se rapproche d'un dessin animé. Les graphismes, très simplistes, amplifie l'effet, ainsi que les animations qui sont d'une fluidité étonnante. Un produit sur lequel vous reviendrons dans les mois à venir.

Immerse yourself in

THE LEGEND OF
Kyrandia
BOOK ONE

the first fantasy adventure in the series

FABLES&FIENDS™

PENETREZ DANS UN ROYAUME OU LA MAGIE EST REALITE!

L'équipe qui vous a présenté EYE OF THE BEHOLDER I & II propose sa nouvelle création THE LEGEND OF KYRANDIA. THE LEGEND OF KYRANDIA représente un monde de forêts sombres et mystérieuses, de rubis et d'émeraudes, de beauté et de secrets à découvrir, un monde merveilleux: le royaume de KYRANDIA.
Des scènes fantastiques et une animation réaliste vous attireront dans cette formidable aventure. Vous serez étonné par sa facilité d'utilisation grâce à la souris. Les effets sonores et musicaux vous captiveront.
THE LEGEND OF KYRANDIA n'attend plus que vous dans son royaume.

Virgin GAMES

Westwood STUDIOS

Eye of the Beholder I & II, Advanced Dungeons and Dragons sont des marques déposées de TSR. FABLES AND FIENDS et THE LEGEND OF KYRANDIA sont des marques déposées de Westwood Studios, Inc. © 1992, Westwood Studios, Inc. © 1992 Virgin Games Ltd. Tous droits réservés.
Les photos d'écran varient en fonction des systèmes.

NEWS

WWF 2... C'EST REPARTI !

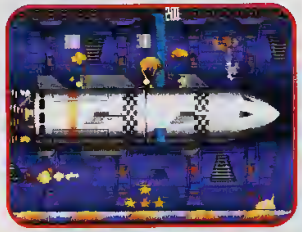
Après le carton de WWF l'année passée, Ocean revient avec WWF 2 European Rampage, qui s'annonce bien mieux que le premier. 42 mouvements possibles par catcheur, possibilité de jouer à 2 ou à 4 en équipe ou pas... voilà qui devrait cartonner.

LES COMPILS FUNS

La compil Micro 3 Fun regroupera courant novembre sur Amiga, PC et ST. Au programme, une compilation Spéciale Lucasfilm avec Battle of Britain, Battlehawks 1942, The Secret Of The Monkey Island, Indiana Jones and The Last Crusade. En complément devrait sortir Fantastic World, une compilation très hétérogène, réalisée (Virgin Games), Hirana (Microprose), Wonderland (Virgin Games), Populous (EA) pour la version PC, et ces quatre titres plus Megalomania (Image Works) pour les versions Atari ST et Amiga. Aux possesseurs de ST, il reste aussi un autre pack simulation, contenant Vroum, F19 Stealth Fighter et Silent Service.

LES NOUVEAUX TEAM 17

L'équipe responsable de méfaits tels qu'Alien Breed et Project-X qui, on peut le dire, ont été deux des plus gros cartons dans la catégorie arcade, compte bien récidiver prochainement avec Assassin (ils le dévoilent enfin). Dans ce nouveau titre, du style 'Beat them all', vous tenterez de faire progresser le héros à travers de multiples niveaux aux graphismes toujours aussi beaux, puisque signés Team 17. Sons digitalisés, musiques de qualité, bref, la liste de leurs exactions est longue. Comme si cela ne suffisait pas, ce gang compte même aggraver son cas avec d'autre titres.
D'abord Superfrog, un jeu du même acabit où, comme son nom l'indique vous incarnez une grenouille (je suis sur que c'est pour se moquer des français !) et qui semble bien devoir faire paraître Mario pour un programme du domaine public. Bodyblows, est un jeu de combat qui s'annonce lui aussi tout à fait sympa, et qui va peut-être permettre à l'Amiga d'avoir enfin un jeu digne de ce nom, dans le genre de Street Fighter 2. Enfin, en attendant Alien Breed 2, toujours annoncé pour l'année prochaine, Alien Breed 92 Edition vous proposera une version plus longue, dure et belle d'Alien Breed, mais à un prix très bas. Bref, l'équipe ne chôme pas, et poursuit ses exactions en toute impunité. Mais que fait la police ?



TOP GEN

AMIGA

1	Sensible Soccer	6	Another World
2	Vroom	7	Black Crypt
3	Epic	8	Monkey Island 2
4	Project X	9	Fire & Ice
5	Dune	10	Jaguar XJ 220

PC

1	Wing Commander 2	6	A-Train
2	Civilization	7	Indiana Jones 4
3	Dune	8	Darkland
4	Ultima Underworld	9	Monkey Island 2
5	Eternam	10	Falcon 3

ST

1	Another World	6	Populous 2
2	Vroom	7	Moktar
3	Epic	8	Ishar
4	Lemmings	9	Robocop 3
5	Monkey Island	10	Sensible Soccer

COMPAGNIES

OCEAN

Ocean, toujours et encore en première place, et qui sera difficile à détroner avec la sortie de Robocop 3 sur PC et de l'ensemble des hits de Noel L'Arme Fatale et d'autres produits forts comme WWF 2 devraient permettre à la compagnie de Manchester de conserver sa position de leader au Top Gen Réponse le mois prochain

LUCASFILM

La Lucasfilm reste également en seconde position, mais peut espérer gagner la première avec Indy 4 qui monte toujours très vite sur PC, et qui sort bientôt sur Amiga Et si jamais X-Wing sortait pour Noel, comme prévu, il n'est pas dit que la LucasArts Games puisse se retrouver en première position dans ce Top des compagnies

ORIGIN

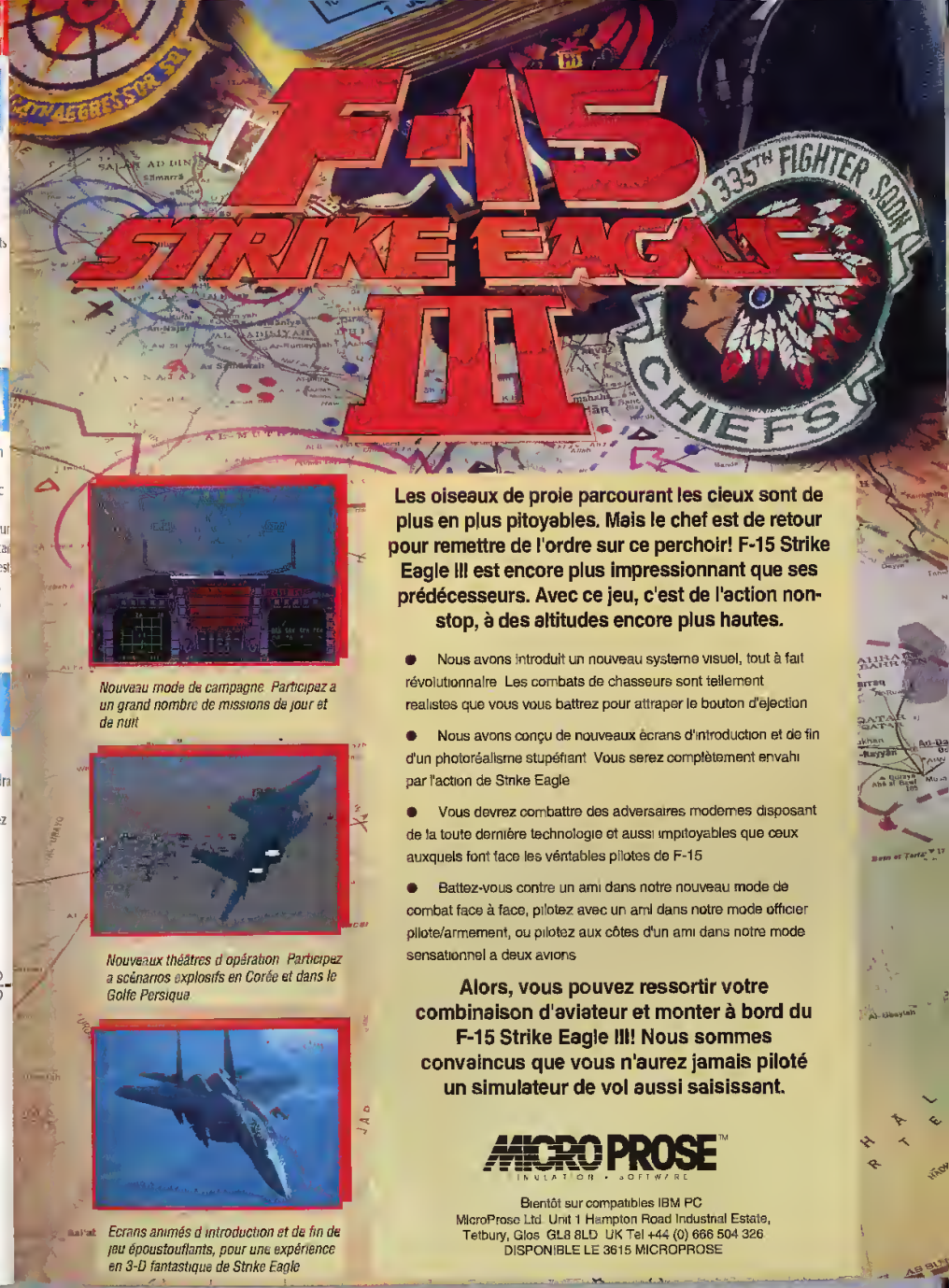
Nouvellement racheté par Electronic Arts, ce label rejoindra les votes d'Electronic Arts dès que leurs produits sortiront chez le geant américain ce qui risque de faire tres mal dans le Top Compagnies Quand bien même, ne serait-ce qu'avec la sortie prochaine de Strike Commander, Origin n'est pas prêt de quitter le Top !

BULLETIN DE VOTE

Vous devez impérativement voter pour des produits déjà en vente, et qui tournent sur votre machine. N'oubliez pas d'indiquer pour quelle machine (Amiga, PC ou ST) vous votez.
Renvoyez vos bulletins à Génération 4, Top Gen, 19 rue H. Moreau, 75018 Paris.

1	6
2	7
3	8
4	9
5	10

Nom :
Prénom :
Age :
Adresse :
Machine : AM PC ST



Nouveau mode de campagne Participez a un grand nombre de missions de jour et de nuit

Nouveaux théâtres d opération Participez a scénarios explosifs en Corée et dans le Golfe Persique

Ecrans animés d introduction et de fin de jeu époustouflants, pour une expérience en 3-D fantastique de Strike Eagle

Les oiseaux de proie parcourant les cieux sont de plus en plus pitoyables. Mais le chef est de retour pour remettre de l'ordre sur ce perchoir! F-15 Strike Eagle III est encore plus impressionnant que ses prédécesseurs. Avec ce jeu, c'est de l'action non-stop, à des altitudes encore plus hautes.

- Nous avons introduit un nouveau systeme visuel, tout à fait révolutionnaire Les combats de chasseurs sont tellement realistes que vous vous battrez pour attraper le bouton d'ejection
- Nous avons conçu de nouveaux écrans d'introduction et de fin d'un photoréalisme stupéfiant Vous serez complètement envahi par l'action de Strike Eagle
- Vous devrez combattre des adversaires modernes disposant de la toute dernière technologie et aussi impitoyables que ceux auxquels font face les véritables pilotes de F-15
- Battez-vous contre un ami dans notre nouveau mode de combat face à face, pilotez avec un ami dans notre mode officier pilote/armement, ou pilotez aux côtes d'un ami dans notre mode sensationnel a deux avions

Alors, vous pouvez ressortir votre combinaison d'aviateur et monter à bord du F-15 Strike Eagle III! Nous sommes convaincus que vous n'aurez jamais piloté un simulateur de vol aussi saisissant.

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Bientôt sur compatibles IBM PC
MicroProse Ltd Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos GL8 8LD UK Tel +44 (0) 666 504 326
DISPONIBLE LE 3615 MICROPROSE

Olivier Canou : Olivier n'aime pas vraiment les jeux. En fait, s'il a rejoint la rédaction de Gen4, c'est uniquement parce qu'il trouvait les gens qui y travaillent sympathiques, et puis, ça le changeait de l'université. Alors, pour faire croire qu'il s'amuse, il joue à Alone In The Dark, Rex Nebular et Lost Files Of Sherlock Holmes.

Michel Hong : Michel n'aime pas du tout jouer et n'a jamais aimé. Petit, quand on lui donnait des cubes, il mesurait chaque côté et tentait de trouver des formules mathématiques. Il a récemment découvert que tous les côtés d'un cube étaient de même longueur ! Depuis, il médite sur Shadow Of The Beast 3, A-Train, et The Summoning.

Didier Latil : Si quelque chose énerve Didier par-dessus tout, c'est bien les jeux. Rien qu'à l'idée de devoir tester une nouveauté, il devient malade, se met à boire beaucoup et à repeindre tous les murs sur son passage. Enfin, si jamais vous devez vraiment le forcer à jouer, essayez plutôt Alone In The Dark, Quest For Glory 3, et The Summoning, qui le rendent moins malade.

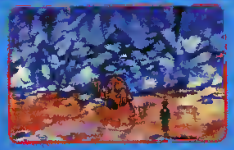
Stéphone Lavaisard : Ne parlez pas de jeux à Stéphane, ça le rend fou. Après qu'on l'eut vraiment forcé à jouer à Alone In The Dark, on l'a retrouvé hurlant sous la lune en peau de bêtes. 5 minutes de K.G.B. et il est capable de tirer à vue sur tout ce qui bouge. Et je ne vous parle même pas de ses réactions aprés quelques secondes de Rex Nebular, vous pourriez être choqué..

Yann Renouard : Yann déteste jouer, et d'ailleurs, il teste les jeux sans les regarder. Pourquoi ? Parce que Yann déteste les écrans. Il n'a ni moniteur, ni téléviseur, chez lui. Enfin, pas vraiment chez lui, parce que Yann n'aime pas les appartements, il préfère vivre dehors, au grand air. Au zoo de Vincennes, il pense donc parfois à Alone In The Dark, Rex Nebular et Siège.

Christian Roux : Christian adore les jeux. C'est pour ça qu'on l'empêche de passer à la rédaction, parce que les autres détestent ces ordinateurs qui font des bruits stupides et ces moniteurs qui clignotent de tous les côtés. Si on le laissait entrer, il jouerait cependant à Alone In The Dark, K.G.B. et Zelda sur Super Nintendo.

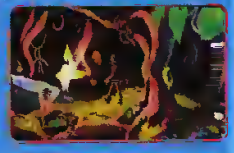
LES HITS DES PRECEDENTS NUMEROS

B-17 Flying Fortress (Microprose) est un simulateur original pour PC qui vous permet de contrôler le destiné d'un equipage au complet. Très bien réalisé, B17 change des simulateurs de combat habituels



Curse Of Enchantia (Core Design) est un jeu d'aventure pour Amiga et PC. Beaux graphismes, scénario délirant, très facile à jouer; le jeu est idéal pour les débutants mais plaira également aux habitués

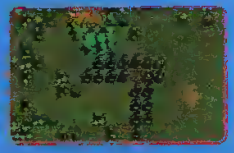
K.G.B. (Cryo / Virgin Games) est un jeu d'aventure qui se distingue par son scenario délirant et son système de jeu extrêmement agreable. Entièrement en français. Du grand art pour PC et Amiga



Kyrandia (Virgin Games) est disponible pour PC et bientôt sur Amiga. Dans la lignée des King's Quest, il s'agit d'un jeu superbe que la simplicité du système met à la portée de tous. En français !

Dagger Of Amon Ra (Sierra) est sorti sur PC. Une aventure policière en plein New-York des années 20, avec du suspense et du sang. En anglais actuellement, mais en VF d'ici fin octobre

Lost Files Of Sherlock Holmes (Electronic Arts) a enchanté la rédaction. Hélas ! uniquement en anglais, le jeu est à la fois somptueux et très bon au niveau scénario. Sur PC uniquement.



Siege (Electronic Arts) est un jeu de stratégie qui n'a rien de très beau mais qui est tout aussi génial que des jeux comme Sim City et autres produits du genre. Assiégez au défendez des châteaux. Pour PC.

Zool (Gremlin) est le jeu d'arcade à posséder. Très drôle, original et avec une bonne durée de vie, beaucoup le comparent à Sonic The Edgehog sur Megadrive. Disponible sur Amiga uniquement.

ILS SONT DE RETOUR

Avec de nouveaux pouvoirs, pour conquérir un nouveau monde !!!

- 12 nouvelles tribus de Lemmings, chacune possédant ses propres pouvoirs
- Skieurs, surfeurs, homme-ballon, archers...
- 256 couleurs superbes en mode VGA
- Des animations désopilantes
- Scrolling multidirectionnel
- Supporte toutes les cartes sons avec les voix digitalisées des Lemmings
- Excellente jouabilité !

PSYGNOSIS

production designed by

DMA DESIGN

Psygnosis
South Harrington Building
Sefton Street – Liverpool L34BQ
ENGLAND

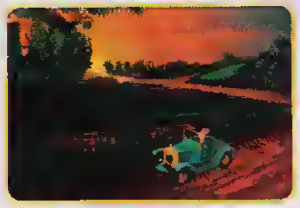
Tel. : (44) 51 709 57 55
Fax : (44) 51 709 64 66

Alone in the Dark

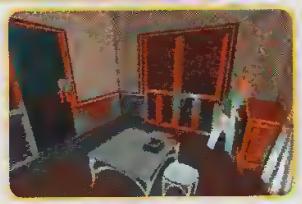
Infogrames — Jeu d'aventure animé en français — Testé sur PC — Disponible sur PC.

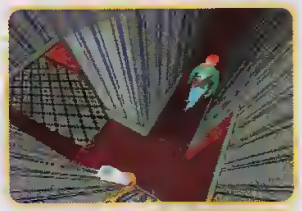
Depuis 2 mois, c'était le seul jeu que nous espérions recevoir. L'angoisse montait à chaque fois que le facteur dépasait un paquet, jusqu'au moment où Alone In The Dark est enfin arrivé. C'est Olivier Canou, l'homme à l'esprit le plus torturé de la rédaction qui a gagné le droit de faire le test.

Nous testons des jeux. Beaucoup de jeux, même (Note de Christian: Prétentieux ! Voleur de test !) Certains sont grotesques, d'autres sont biens, très biens, voir même excellents, et puis de temps en temps arrive LE jeu, celui qui révolutionne l'univers de la micro, celui qui fait passer des nuits blanches, celui que l'on ne peut plus quitter et qui vous émerveille. Dans cette catégorie de jeux dont les qualités sont tellement exceptionnelles que l'on en parle des années plus tard, on peut classer : Ultima II, Dungeon Master, Sim City, Ultima Underworld, Wing Commander et Lemmings. Saluons donc l'arrivée en ce club très fermé de ce monument conçu par Frédérick Raynal d'Infogrames : Alone In The Dark. Examinons maintenant la bête plus en détails.

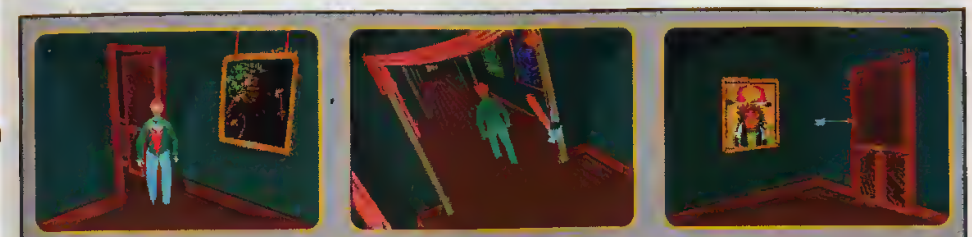


D'abord, on choisi le héros que l'on désire incarner entre deux personnes : Edward Carnby, détective privé ou bien Emily Hartwood, nièce de l'ancien propriétaire de Derceto, une vieille demeure isolée qui cache bien des secrets et bien des horreurs. En fait, toute l'action se déroule dans cette bâtisse. En effet, après le suicide de Jeremy



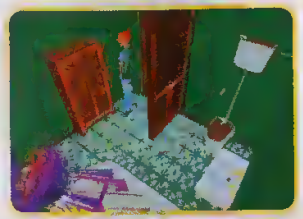


Hartwood, qui d'apres son majordome semblait extrêmement tourmenté ces derniers temps, passant son temps à traduire de vieux manuscrits de la bibliothèque et ne consacrant à son temps de sommeil que trop peu d'heures, d'ailleurs entrecoupées de terrifiants cauchemars.. Certains nez fins auront tout de suite senti que ce scénario



Un des nombreux pièges de Derceto. Alors que vous avancez dans ce corridor, un tableau vous lance des haches dans le dos. Pour leurs échapper, vous vous mettez à courir, mais c'est ce qu'attendait l'autre tableau pour vous perforer à coup de flèches.

humme le Lovecraft à plein nez. Pour ceux qui ne connaissent pas encore ce fabuleux auteur américain, créateur du fameux mythe de Cthulhu, courrez vite chez votre libraire. Cette histoire, comme celles des romans, se déroule au début du siècle et le malheureux héros se retrouve confronté à d'anciennes croyances aussi blasphématoires qu'inquiétantes, alors que celles-ci prennent vie devant ses



Infogrames vient de nous gratifier du meilleur jeu que j'ai jamais vu sur micro

yeux, avec leurs cortèges de monstres hideux et d'énigmes bizarres. Bref, après une intro qui vous laisse imaginer la qualité du produit, vous pénétrez dans Derceto et grimpez jusqu'au grenier dans lequel commence véritablement le jeu. Vous êtes seul... Seul dans l'obscurité.

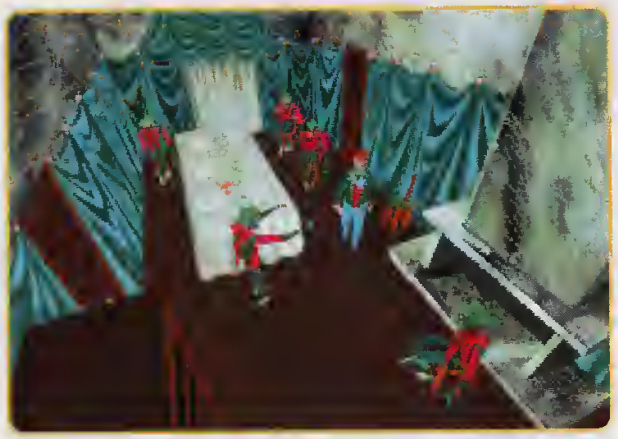
Comme vous pouvez le constater, les graphismes de chaque pièce sont carrément somptueux, en VGA 256 couleurs. Mais ça ne s'arrête pas là ! En fonction de l'endroit où se trouve le personnage dans la pièce, vous disposerez d'un angle de vue complètement différent.

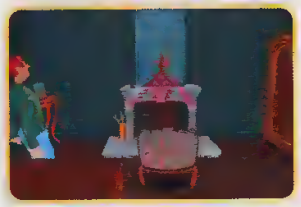
Méfiez vous de tout ! Surtout des fenêtres. En entrant innocement dans cette chambre à coucher, vous assistez à un changement d'angle duquel vous voyez une sorte de poulet bondir pour vous bouffer. Triste fin.

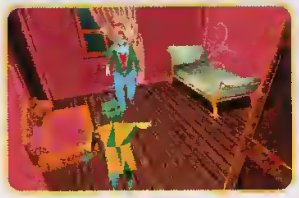
Vous disposez ainsi de deux à cinq vues pour chaque pièce, qui sont savamment placées de façon à donner une dimension d'angoisse supplémentaire au jeu. En ce qui concerne le personnage et les objets qu'il peut utiliser, tout est constitué de polygones, c'est à dire de petits rectangles qui mis bout à bout permettent de construire tout et n'importe quoi, d'un pistolet au visage d'un être humain. Sachez pour les amateurs de technique que certains objets peuvent comporter plus de 70 polygones. Maintenant, passons au gros morceau ; l'animation. C'est tout simplement ahurissant. Tous

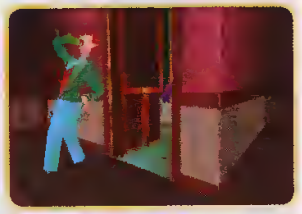
les mouvements sont définis sous tous les angles possibles puisque le personnage est défini par un calcul 3D constant. Vous pouvez pousser des meubles en vous voyant vous arc-bouter, vous pouvez vous battre en donnant des coups de pied et des coups de poing, vous pouvez chercher des indices, et le plus surprenant, lorsque vous utilisez l'un des 90 objets présents dans le jeu, chacun d'entre eux apparaîtra dans votre main. Par exemple, si vous utilisez le fusil, vous verrez votre personnage épauler, vous le verrez tirer, vous verrez le monstre reculer sous l'impact et le héros subir le recul. D'autres animations existent pour pratiquement chaque objet ! c'est complètement fou ! J'entends déjà des cris d'angoisse dans les chaumières "Holala, il faut au moins un 486 pour faire marcher ça, jamais ça ne fonctionnera sur le mien, ou alors ça va être tellement long que je vais m'endormir.." Pas du tout ! En effet ce petit bijou tourne sur n'importe quel AT. Le principe, en ce qui concerne la puissance des machines est le suivant : le programme fourni quelques positions au processeur qui calcule toutes les positions intermédiaires. Cela signifie que même si vous possédez un 286, vous vous déplacerez pratiquement aussi vite que si vous aviez un 486 à 50MHZ, la seule différence vient du fait que le 286 l'ordinateur calculera et affichera 20 positions/seconde, alors qu'avec un 486 vous aurez jusqu'à 70 images/seconde ! Hallucinant ! Mais un tel jeu ne pourrait être complètement fabuleux s'il ne disposait d'une bande-son de qualité. Là aussi, objectif atteint. La musique, même si elle n'est pas très variée est très bonne et colle bien à l'action. Mais au delà de ça, ce sont les bruitages qui sont tout simplement incroyables. Hurlements, bruits de pas sur le plancher, porte qui grince, coup de fusil, tout, je dis bien tout est prétexte à des bruitages fantastiques. Mais un bon jeu n'est rien sans une excellente jouabilité. Tout se joue au clavier grâce aux flèches ou au pavé numérique, et à la barre d'espace. Vous choisissez le type d'action que vous voulez effectuer en la sélectionnant dans un menu que vous ouvrez en frappant Return et une fois ceci fait, vous n'avez plus qu'à appuyer sur la barre d'espace pour l'effectuer. Idem pour les objets. J'entends des esprits chagrins se plaindre comme quoi une interface souris aurait été la bienvenue, mais franchement, dans ce jeu, un système d'icônes aurait été plus pénible qu'agréable. A propos de la convivialité, encore une innovation intéressante. Lorsque vous sauvegardez une partie, vous sauvez en même temps une image de l'endroit où vous l'effectuez. Pratique, non?
En plus, et c'est bien là l'essentiel, Alone In The Dark est passionnant, et tout le monde à la rédaction se bat autour. 8ref, le bonheur... (Egoïste!)
Il est malheureusement temps de conclure... Que dire de ce jeu sublime, si ce n'est que grâce à lui, les ventes de PC risquent d'augmenter de façon spectaculaire dans les prochains mois. N'ayons pas peur des mots, Infogrames vient de nous gratifier de ce que je considère comme le meilleur jeu que j'ai jamais vu sur micro. Pour reprendre le leitmotiv d'une marque bien connue : vous en avez rêvé ; Infogrames l'a fait.
Merci à eux

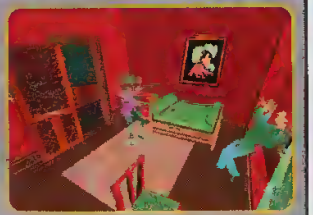
O.C



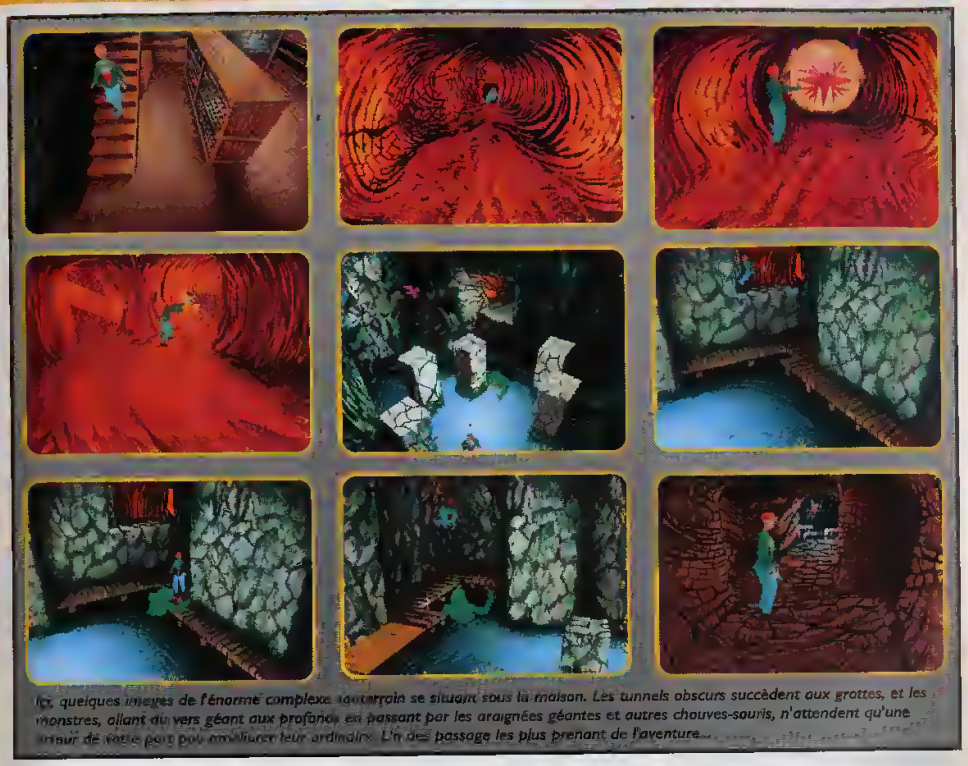




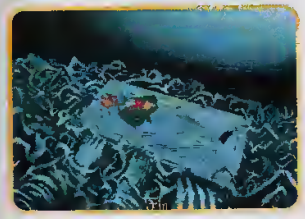


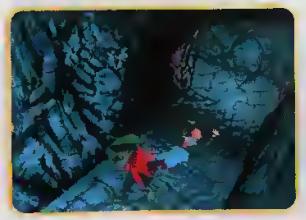


En jeue. Feu!!! Voici une des dizaines d'animations différentes du jeu. Ici, après avoir épaulé votre fusil, vous faites feu et vous voyez votre personnage subir le choc du recul et le zombi celui de l'impact. Tout simplement du grand art !



Ici, quelques images de l'énorme complexe souterrain se situant sous la maison. Les tunnels obscurs succèdent aux grottes, et les monstres, allant du vers géant aux profonds, en passant par les araignées géantes et autres chauves-souris, n'attendent qu'une saveur de chair pour pouvoir améliorer leur ordinaire. L'un des passage les plus prenant de l'aventure...

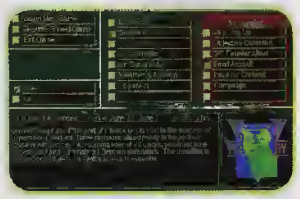


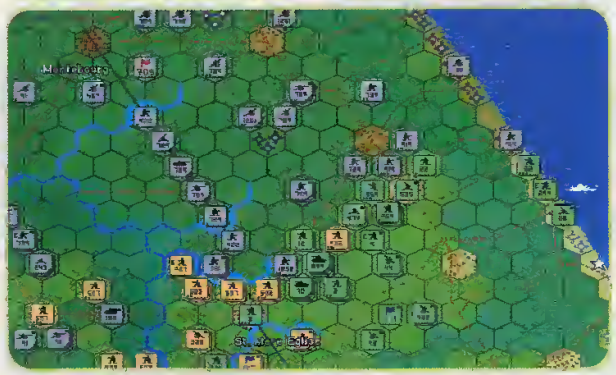


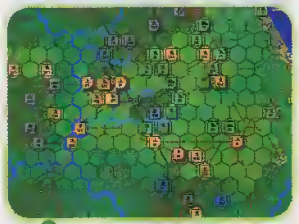
Les sanglots longs des violons.. Le code est lancé, les troupes prêtent à débarquer. Voici venu l'heure du débarquement. Three-Sixty nous emmène à Utah Beach le 7 juin 1944. Vous pourrez jouer les Alliés ou les troupes Allemandes à un ou deux joueurs. Ce wargame est très complet avec une réalisation graphique en super VGA ce qui permet des grandes cartes lisibles à l'écran. Vous dirigerez toutes les catégories de troupes en partant des fantassins jusqu'aux diverses unités blindées. Vous devrez aussi tirer avantage du support de vos unités navales et de votre couverture aérienne si vous jouez les alliés. Vous devrez tenir compte de nombreuses choses lors de vos actions tel que le morale de vos troupes et leur fatigue, les fortifications (faut-il en faire ? est-il nécessaire de détruire celles que vous prendrez ?), votre ligne de support logistique (autrement dit la bouffe de vos gars). L'utilisation de votre artillerie est un élément essentiel de votre réussite, évitez de l'exposer inutilement. N'oubliez pas de profiter de la différence de vitesse selon le terrain. Utilisez au maximum le chemin de fer et réfléchissez avant de faire sauter les ponts. Au global un excellent wargame muni d'un bon graphisme qui vous permettra de jouer à un vrai jeu de simulation de bataille.

Y.R.

Three—Sixty — Wargame — Testé sur PC — Disponible sur PC







GRAPHISME	15/20
SON	11/20
ANIMATION	-
DUREE DE VIE	16/20

82%

CASH & CARRY MICRO
37, rue des Mathurins
75008 PARIS
40 16 04 02

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT
DANS LA MICRO COMME LES CONSOLES
LES MOTIVATIONS
LA NOUVEAUTES ET LA QUALITE

GAMEBOOK

KINGDOM CRUSADERS	225.00
TOM 1 JERRY	210.00
RAMPART	225.00
TRACK FIELD	225.00
ALIEN 3	225.00
DARKMAN	225.00
ROCKY & BULLWINKLE	230.00
TROLLS IN CRAZY LAND	225.00
TUMBLEPOP	225.00
MOUSE TRAP HOTEL	225.00
HUMANS	240.00
DR FRANKLIN	225.00
TERMINATOR 2 Arcade	210.00
SPEED BALL 2	225.00
DIG DUG	240.00
SUPER OFF ROAD	240.00
NINJA TARO	240.00
CENTIPED	240.00
UNIVERSAL SOLDIER	240.00
NINJA BOY II	240.00
METAL MASTER	260.00
COOL WORLD	240.00
BEST OF THE BEST	240.00
BARBIE	240.00
SPY VS SPY	240.00
CRASH DUMMIES	240.00
XENON 2	240.00
SWAMP THING	250.00
WWF 2 (Catch)	240.00
LITTLE MERMAID	250.00
LAZLOS LEAP	240.00
OUT OF GAS	240.00
FOUR IN ONE	225.00
SWORD OF HOPE	210.00
MINER 2049	240.00
F15 STRIKE EAGLE	250.00
MEGABIT	225.00
BIONIC COMMANDO	260.00
HOME ALONE	260.00
LETHAL WEAPON	260.00
STARHAWK	225.00
ROLANDS CURSE II	225.00
JOE & MARC	240.00
TOP GUN/Guts of Glory	250.00
WORDTRIS	240.00
WIDGET	250.00
AMAZING SPIDERMAN	210.00
PAPER BOY 2	190.00

SEGA MEGADRIVE

DOUBLE DRAGON	350.00
FOREMANS KO BOX	390.00
GODS	410.00
ROUE DE LA FORTUNE	450.00
BATMAN RETURN	450.00
GADGET TWINS	450.00
OUTLANDER	390.00
TROPHY SOCCER	490.00
CAPTAIN AMERICA	450.00
TECMO SOCCER	450.00
AM GLADIATORS	490.00
BREACH	450.00
CHESTER CHEETA	490.00
GLOBAL GLADIATOR	450.00
MOHAMMED ALI	490.00
SORCERERS KINGDOM	490.00
TERMINATOR II	350.00
SONIC 2	275.00
UNIVERSAL SOLDIER	390.00
DEATH DUEL	450.00
DOUBLE DRAGON III	340.00
GEMFIRE	499.00
LEMMINGS	370.00
RAMPART	350.00
SIDE POCKET	370.00
PREDATOR 2	390.00
CYBER COP	450.00
KING SALOMON	370.00
PIGSKIN FOOTBALL	450.00
SHANGAI II	350.00
CHESSMASTER	350.00
EX MUTANS	450.00
HUMANS	499.00
KEEPER OF THE GATES	450.00
STAR ODYSSEY	490.00
WORLD CLASS GOLF	370.00
F15 STRIKE EAGLE II	490.00

GAME GEAR

PRINCE OF PERSIA	240.00
SIMPSON BARTMANS	240.00
ROUE DE LA FORTUNE	240.00
RAMPART	240.00
SUPER MONACO GP2	225.00
SUP. SPAVE INVADERS	240.00
BATMAN RETURN	260.00
HUMANS	199.00
PRO BASEBALL	280.00

GAME GEAR

TAZMANIA	350.00
ALIEN 3	280.00
CHUCK ROCK	220.00
INDIANA JONES	280.00
SMASH TV	250.00
WIMBLEDON TENNIS	199.00
ROBINSON S COUFF	250.00

SUPER NES

AMERICAN GLADIATORS	490.00
BASE BALL	450.00
DINO CITY	420.00
FOREMAN KO BOXING	490.00
KING OF MONSTER	420.00
SOUL BLAZER	490.00
SUPER ADVANTAGE	390.00
ROUE DE LA FORTUNE	420.00
F1 ROC	450.00
SPINDIZZY WORLD	420.00
FACE BALL 2000	420.00
SUP DOUBLE DRAGON	470.00
AMAZING TENNIS	420.00
BLAZE ON	450.00
COOL WORLD	450.00
HUNT FOR RED OCT.	350.00
JAMES BOND JR.	430.00
LEATHAL WEAPON	450.00
OUT OF THIS WORLD	420.00
PRINCE OF PERSIA	440.00
TERMINATOR 2	450.00
WINGS 2	410.00
GUN FORCE	450.00
HOME ALONE 2	450.00
TOM ET JERRY	370.00
DRAGON WARRIOR 4	440.00
SUPER BUSTER BROS	420.00
UNIVERSAL SOLDIER	390.00
HOOK	440.00
TERMINATOR	420.00
SUP NBA BASKET	410.00
PUSH OVER	410.00
TOXIC CRUSADERS	450.00
WARPSPEED	450.00
BLUE BROTHERS	450.00
GODS	450.00
SUPER SLAM SHOT	450.00
J.C. TENNIS	195.00
TEST DRIVE 2	410.00
CYBERNATOR	440.00

SOFT/HARD AMIGA
UTILITAIRES

AMOS	240.00Frs
QUARTERBACK	510.00Frs
DOS 2 DOS	350.00Frs
MAC 2 DOS	990.00Frs

MUSIQUE

DELUXE MUSIC	990.00Frs
BARS & PIPES	1390.00Frs
BARS & PIPES PRO	2790.00Frs
MIDI CONNECTOR	495.00Frs
SUPER JAM	1090.00Frs
DSS	715.00Frs
SOUND STUDIO	1590.00Frs
MUSE	990.00Frs

MULTISTART

SWITCHBOX	290.00Frs
SUPER HOMER	290.00Frs

LANGAGES

SAS LATTICE C	NC
LATTICE C V	2150.00Frs
AREXX	490.00Frs
AZTEC C	2250.00Frs
AMOS (Français)	450.00Frs
AMOS COMPILER	295.00Frs
AMOS 3D	290.00Frs

MEMOIRES

1 MO Pour A590	990.00 Frs
2 MO Pour A2058 Dip2	1750.00Frs
2 MO Pour GVP HCD	1990.00Frs
512 K Pour A500	390.00Frs
1.5 MO Pour A500	1290.00Frs
1 MO Pour 500+	*425.00Frs*
1 MO Pour A600	*535.00Frs*
2MO ou 4MO pour A600 Nous C.	
MEGA CHIP	
2 MO CHIP RAM A2000 / A500	
1690.00 FRS	

PRIX SPECIAUX SUR A600 - A2000 - A3000

REGLES DU JEU

Les produits présentés sont les dernières nouveautés mises sur le marché et certains jeux ne sont pas encore sortis au moment ou cette publicité est préparée, mais sauf acident seront sur le marché au moment de sa parution. En devenant client CCM vous obtiendrez des avantages tant sur les prix que sur les réservations possibles de jeux. les détails vous seront fournis avec votre 1ere commande.

MODE DE REGLEMENT ET FRAIS DE PORT

Afin de vous éviter toutes surprises désagréables sur les frais de port nous vous prions de participer pour un montant de 35 Frs si vous commandez en réglant par VISA ou chèque à la Commande. et de 65 Frs en cas d'expédition en CR. Nous n'acceptons pas les chèques hors France et nous en sommes désolés.GARANTIE Tous nos produits sont garantis neufs. Tout produit defectueux sera remplacé par le même article.

BON DE COMMANDE
à retourner à : C.C.M 37, rue des Mathurins 75008 Paris

Nom
Adresse
Code Postal
Règlement à la
Règlement par
Date de validité
DESIGNATION
MONTANT
Date
Signature
TOTAL

NOUVEAUTES SUR DECEMBRE ET JANVIER

GAMEBOY

MEGA MAN 3	NC
REN & STIMPY	350 00
POWER PUNCH	290 00
EMPIRE STRIKES BACK	NC
RACE DRIVING	350.00

GAGNEZ 10% EN COMMANDANT D'AVANCE NOUS CONSULTER

SEGA MEGADRIVE

ALIEN VERSUS PREDATOR	350.00
BATAMN RETURN	390.00
SUPERMAN	390 00
TERMINATOR 2	370 00
HOME ALONE	350 00
STRIDER 2	450 00
B. BOMB	299.00
X MEN	399.00
YOUNG INDIANA JONES	350.00

SHADOW OF THE BEAST

Fais ta prière!

Première console portable 16 bits au graphisme époustouflant, entourée de la plus grande logithèque, la LYNX a été élue «meilleure console portable couleur rapport qualité/prix» par Réponse à tout et Science et Vie High Tech.

50 SUPER JEUX DISPONIBLES. EN COULEUR ET EN STEREO!

APB	AWESOME GOLF
BILL AND TED'S	BLOCK OUT
BLUE LIGHTNING	BATMAN RETURN
CHESS CHALLENGE	CALIFORNIA GAMES (4 jeux)
CHECKERED FLAG	CHIP'S CHALLENGE
CRYSTAL MINES II	ELECTROCOP
GATES OF ZENDOCON	GAUNTLET
HARD DRIVIN	ISHIDO
KLAX	MS PAC MAN
NINJA GAIDEN	PAC LAND
PAPER BOY	RAMPAGE
ROAD BLASTERS	ROBO-SQUASH
ROBOTRON 2084	RYGAR
SCRAPYARD DOG	SHANGAI
SLIME WORLD	STUN RUNNER
SUPER SKWEEK	TOURNAMENT CYBERBALL
TURBO SUB	TOKI
VICKING CHILD	WARBIRDS
XENOPHOBE	XYBOTS
ZARLOR MERCENARY	jeux à partir de 250 F TTC

NOUVEAUTES

BASKET BRAWL	CASINO
HOCKEY	HYDRA
KUNG FOOD	RAMPART
STEEL TALONS	SHADOW OF THE BEAST

BIENTOT SUR VOS ECRANS

BASEBALL HEROES – CABAL – DIRTY LARRY RENEGADE
DRACULA – GEO DUEL – HYPERDROME – LEMMINGS
NFL FOOTBALL – PINBALL JAM – PIT FIGHTER – RAIDEN
SPACE WAR – STRIDER – VINDICATORS – VOLLEYBALL
DEAMON'S GATE – NINJA GAIDEN 3 – ROLLING THUNDER
WORLD CLASS SOCCER – EYE OF THE BEHOLDER
SUPER ASTEROIDS – DINO OLYMPICS – BLOOD & GUTS
ROAD RIOT 4WD – 720 – NINJA NERD

DES ACCESSOIRES POUR BICHONNER VOTRE LYNX

Câble Comlynx, pochette, attache-case, adaptateur de voiture, pare soleil, pack batteries

Prix généralement constatés au 01/07/92

Les noms de produits cités dans ce document correspondent à des marques déposées par leurs propriétaires respectifs

OFFRE SPECIALE

A l'occasion de la sortie de l'extraordinaire jeu Lynx
BATMAN RETURNS.

le PACK BATMAN

La console Lynx + la cartouche Batman + le cable Comlynx + 6 piles + la pochette
L'ENSEMBLE SEULEMENT

990F TTC

A CE PRIX-LA, QUI VA ENCORE JOUER EN NOIR & BLANC?

ATARI

INFORMATIONS LYNX : 3615 ATARI

ATARI FRANCE - 79, avenue Louis Roche - 92230 Gennevilliers
Informations: 3615 ATARI

GOBLIINS 2

The Prince Buffoon

Gen d'Or

Coktel Vision — Jeu d'oventure/ réflexion. Testé sur PC — Disponible sur PC — Prévu pour Amiga et ST en octobre.

Jouer de petits gobelins grotesques, ce n'est pas le thème du premier jeu bosé sur lo vie de Didier Lotil, mais bel et bien ce que nous proposoit Coktel Vision dons Gobliins. Ils sont de retour, et le breton Yonn o retrouvé avec ploisir les légendes de son enfance celtique.

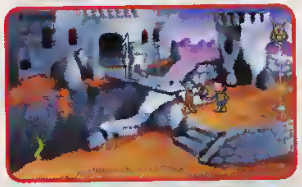
Revoilà les joyeux gobliins ! Coktel Vision, heureux parent de ces petits êtres, peut se sentir fier de sa progéniture. Cette fois-ci, ils ne sont que deux mais ils sont devenus encore plus délirants. Le problème pour nos deux joyeux aventuriers est que le fils du roi Angoulafre s'est fait kidnapper par un démon nommé Amoniak (peut-être du fait d'une discussion assez acide) Amoniak s'est emparé du château d'un roi guerrier nommé Domenic et a tranquillement transformé l'enfant en bouffon. Nos deux héros, Fingus un p'tit gars sérieux et Winkle un horrible voyou au coeur tendre, vont devoir trouver un moyen pour entrer dans le château. Comme le chemin est un peu long de leur contrée idyllique jusqu'au pays d'Amoniak, ils vont être téleportés jusqu'au village voisin où ils pourront peut être trouver de l'aide auprés d'un mage du nom de Tazzar. Premier problème à résoudre, un géant qui s'est installé à la sortie du village et ne laisse sortir personne. Grâce à un peu de vin et de saucisson, les deux gobs en folie pourront s'approcher du château. Les abords sont très perturbés depuis l'arrivé d'Amoniak, et l'entrée ne sera pas facile à obtenir car des gardes completement bourrés tentent de garder la porte. Une fois à l'intérieur, nos héros devront délivrer l'ex-roi et un

Des graphismes en VGA 256 couleurs, des personnages loufoques, des animations hilorantes et un principe de jeu original. C'est tout simplement Gobliins 2 !

savant avant de pouvoir arracher le pauvre enfant des mains de l'ignoble démon (il ne faut quand même pas oublier la mission). Vos deux personnages auront à résoudre de nombreuses énigmes dont la solution peut parfois paraître complètement folle, mais avec un peu de pratique vous verrez qu'il y a toujours une certaine logique dans le comportement des gobs. Fingus aura toujours une approche polie et trés sage des actions qu'il pourra effectuer, il est aussi beaucoup plus intelligent. C'est la raison pour laquelle se sera presque toujours lui qui utilisera les mécanismes ou les objets un peu compliqués. Winkle est beaucoup plus direct dans l'approche de tous les problémes. Sa brusquerie vous sera trés utile de même que sa tendance à insulter les gens lorsqu'il leur parle. Son côté voleur est à utiliser avec modération (il doit quand même y avoir une certaine morale dans ces jeux) Le jeu est composé de petits mondes de deux à cinq écrans qui contiennent une grande énigme dont les élèments de solution sont disséminés dans les petits écrans. Vos gobliins sont immortels et la plupart du temps ils résoudront les énigmes en s'aidant mutuellement. De ceci découle le fait que le timing est vital entre vos deux personnages.

Le jeu est supporté par une réalisation graphique de très grande qualité avec des animations à mourir de rire par moments. Le son et agréable est la bande sonore des discutions est folle. En définitive un jeu passionnant, à conseiller aux débutants (les pros le trouveront un peu court) et bourré d'humour.

Y.R.



Nos 2 gobelins auront fort à faire au cours des nombreux niveoux qu'ils traverseront. Utilisez au mieux les compétences de chacun pour résoudre les énigmes.

82%

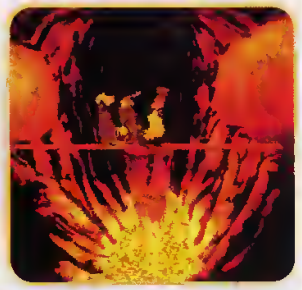
GRAPHISME	17/20
SON	14/20
ANIMATION	16/20
DUREE DE VIE	15/20

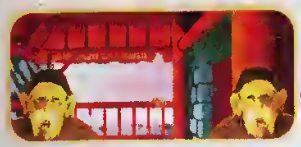
Ween the prophety

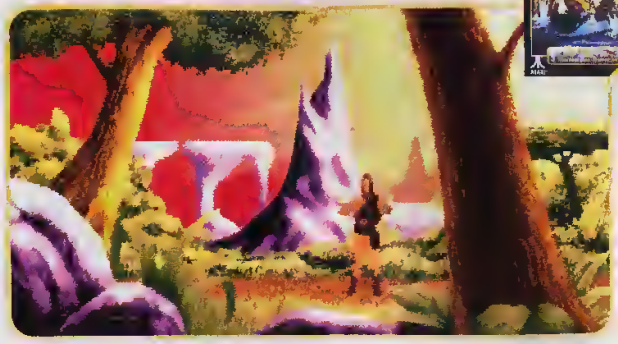
Coktel Vision — Jeu d'oventure testé sur PC — Disponible sur PC.

Ween, c'est le nom du héros que vous incarnez dans ce jeu d'aventure au demeurant fort joli. Comme d'habitude, les choses vont mal... En effet, votre pépé, un puissant magicien, avait banni, il y a bien longtemps, un pote à lui que l'on peut aisément classer dans la catégorie des carrément méchants. Seulement voilà t'y pas qu'une grosse éclipse se prépare, et comme chacun sait, ce genre de péripétie spatiale engendre immanquablement un nombre de problèmes assez impressionnant du côté des gentils, et un nombre d'évasions et de cérémonies macabres tout aussi important du côté des méchants. Donc pépé, se trouve bien embêté, et il fait appel à vous pour résoudre ses problèmes, parce qu'il est vieux, rhumatisant, tout ça .. Donc au boulot .. Vous aurez compris que c'est donc dans une ambiance fantastique médiévale que se déroule cette aventure. Je préciserai de surcroît, qu'une bonne partie du jeu testé se déroule en intérieur. La réalisation du jeu est quand à elle très sympa. Côté graphisme, des tas d'animations digitalisées agrémentent le jeu, des scènes basées sur le principe du rotoscoping sont présentes, et les graphismes des différents lieux sont très correctes. Le son est également digitalisé, et crée une bonne ambiance pendant le jeu, ce qui compense la quasi-inexistance de musique. L'interface est assez sympa, bref, Ween a tout pour être un excellent jeu. Pourtant, tout le monde ne partage pas cet avis à la rédaction, et il est vrai même si techniquement ce jeu est quasi irréprochable, on arrive pas à le mettre au niveau des plus grands, ce qui ne l'empêche pas de les côtoyer... de très près

O.C.







78%	
GRAPHISME	17/20
SON	12/20
ANIMATION	17/20
DUREE DE VIE	14/20

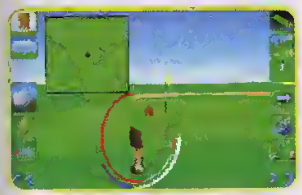
DAVID LEADBETTER'S GOLF

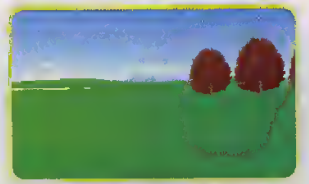
Microprose — Simuloteur sportif — Testé sur PC — Disponible sur Amigo, PC et ST.

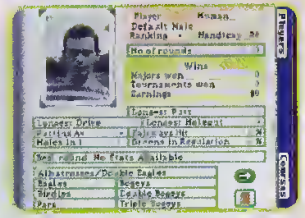
Le bombardement Microprose continue. Cette fois, c'est la version PC du simulateur de golf sorti sur ST et Amiga au début de l'année qui sert de bombe. En fait de bombe, on se contentera d'une petite pétarade... Voyons ça de plus prés. C'est vrai, le nombre d'options est considérable. Vous pouvez consulter toutes les statistiques possibles et imaginables sur les joueurs, parcours et trous. Vous avez la possibilité de modifier pratiquement tout, de la position de vos pieds, à l'angle d'attaque, en passant par l'enfoncement du tee dans le sol, ou bien encore l'angle sur lequel vous désirez que la caméra suive votre coup (poursuite, fixe, balayage, intelligent...), et tout ça sur les six parcours différents proposés. Il est également possible de jouer à plusieurs par modem interposé ou bien de vous mesurer à un joueur géré par ordinateur et pour le même prix, vous disposez des conseils de David Leadbetter sur chacun de vos coups.

Cependant, je dois bien avouer que même si l'animation est bonne, je ne suis vraiment pas emballé par ce jeu. Graphiquement, ce n'est pas mal, mais c'est quand même bien en dessous de ce qui nous a été permis de voir récemment dans le domaine des simulateurs de golf, et c'est bien le gros point noir. En effet, dans ce genre de jeu, l'animation et surtout le graphisme sont quand même les points essentiels. Un bon point quand même pour la possibilité de liaison modem (mais dont l'intérêt est assez faible pour ce genre de jeu), et un dernier regret ; l'absence d'éditeur de parcours, présent sur d'autres produits du même type. Dommage..

O.C.





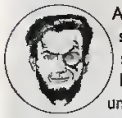


68%	
GRAPHISME	12/20
SON	14/20
ANIMATION	15/20
DUREE DE VIE	14/20

BILLARD AMERICAIN

Virgin Gomes – Simulotion sportive – Testé sur Amiga – Disponible sur Amiga et ST.

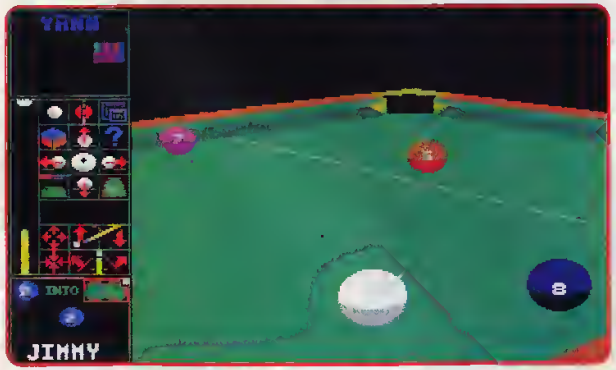
Yonn est breton. Ici, à la rédaction, tout le monde le sait, mais personne ne lui en veut. Figurez-vous qu'à l'occosion de la sortie de son nouveou jeu, Archer Macleon est venu à Poris nous le présenté. Or, Mister Macleon est Grond Breton.
C'est donc avec joie que notre grand breton à nous s'y est collé.



Après une superbe simulation du jeu de snooker, Archer Maclean nous propose un billard américain. Vous pourrez jouer à trois jeux différents, le huit billes version Anglaise ou Américaine et le neuf billes plus communément appelé billard américain en France. Il est possible de jouer à un ou deux joueurs. Si vous affronter l'ordinateur vous aurez le choix entre vingt adversaires différents plus ou moins forts. Certains adversaires sont très moyens mais d'autres sont brillants et contre eux vous n'avez pas intérêt à rater un coup. Vous pouvez jouer en mode entraînement ou en compétition, dans ce cas vous affronterez sept joueurs avec toutes les combinaisons possibles. Pour les fans et les perfectionnistes, il existe un mode pour tricher. Vous pouvez ainsi placer les billes où vous voulez afin d'essayer de réaliser des coups particuliers ou très difficiles. L'interface de jeu est simple et facile d'utilisation. Vous pouvez visualiser la trajectoire de votre boule blanche grâce à une ligne, ce qui permet

Si vous ne jouez pas avec un copain, vous aurez à choisir votre adversaire dans cette liste

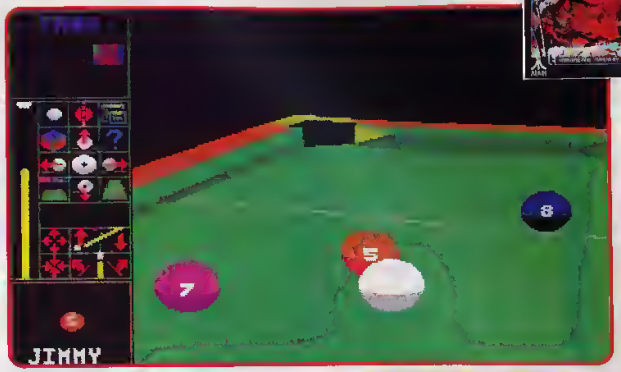
Les tournois opposent huit joueurs et vous pourrez surveillez le résultat des matchs auxquels vous ne participez pas grâce à ce tableau.



Le mode tricherie est très mais alors très manioble. N'hésitez pas, truandez cela procure plus de ploisir.

une conception de votre coup simplifié mais vous n'êtes pas obligé de l'utiliser. N'oubliez pas de remettre du bleu au bout de votre queue car cela a deux avantages. Premièrement ça évite les fausses queues et deuxièmement l'ordinateur calculera le coup pendant ce temps. Pour cette raison le jeu est très rapide car en général toutes les trajectoires auront été calculées avant que vous ne frappiez la bille. Vous avez à votre disposition un grand nombre de vues. En fait vous pouvez voir le billard comme si vous y étiez. Le zoom est commandé à la souris de même que les vues avec rotations, vous n'avez qu'à appuyer sur un bouton et avancer ou reculer la souris. Pendant le coup si vous maintenez le doigt appuyer sur le bouton, vous avez une vue de poursuite de la bille blanche ce qui est impressionnant. La création d'un effet sur la bille est facile et vous pourrez sans problème faire un rétro ou un massé (réseryé aux professionnels car le tapis pourrait mal le prendre). Le graphisme du jeu est beau avec certaines animations sur les billes lorsque vous jouez trop lentement qui sont drôles (une bille qui vous tire la langue cela surprend toujours). En définitive, pour les amateurs de billard américain ce jeu est tout simplement LE meilleur sur le marché.

Y.R.



Après avoir frappé la bille, la vue en poursuite vous donnera quelques fois de petits coups aux coeurs

86%

GRAPHISME	14/20
SON	–
ANIMATION	15/20
DUREE DE VIE	15/20

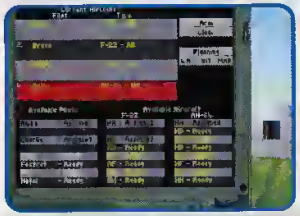
Microprose – Simulation stratégique – Testé sur PC – Disponible sur PC.

Notre breton préféré ne supporte pas les substonces illégoles. Il s'est dons loncé dons cette guerre sans merci contre les quortels sud omericoins. Yonn restero dons lo légolité pour toujours. Son cri de guerre : Shoushen for ever ! ! !

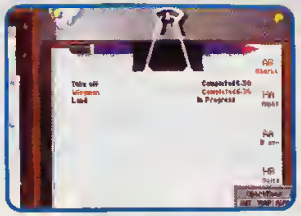
Advanced Tactical Air Command, plus communément appelé A.T.A.C. est le premier jeu représentant la nouvelle génération de simulateurs de chez Microprose. En effet, le pilotage d'un avion ou d'un hélicoptère n'est plus la partie essentielle du jeu. Vient se rajouter à ceci toute une partie gestion et appréciation d'une situation stratégique.

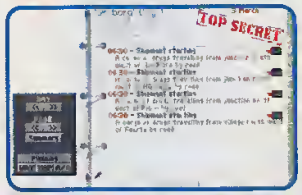
Dans ATAC vous aurez à commander une nouvelle unité de combat créée récemment par les Nations Unies pour frapper au coeur du problème crée par les Cartels de la drogue. Vous avez trois niveaux de difficulté possible, le premier vous permettra de vous entraîner aux missions nécessitant le pilotage d'un F22, le deuxième vous mettra en situation de mini-campagne avec utilisation des avions, des hélicoptères et quelques décisions stratégiques à prendre, le dernier niveau de difficulté vous propose une campagne complète ou non seulement il vous faudra être un bon pilote mais aussi un excellent stratège. Votre but sera naturellement de détruire le pouvoir des barons de la drogue en détruisant tout ce que vous pourrez dans leurs organisation. Vous n'êtes pas à l'abri car si les barons gagnent assez d'argent, ils pourront détecter votre base secrète et la détruire. Vous aurez à votre disposition huit pilotes qui gagneront en expérience au fur et à mesure des missions, huit chasseurs F22 et huit hélicoptères de combat apache AH-64A. Avec ce matériel vous devrez intercepter les convois, détruire les plantations, annihiler les depôts... Pour pouvoir analyser correctement la situation vous avez des agents qui vous communiqueront tous les renseignements qu'ils pourront glaner sur les barons. Attention ! Il vous faudra aussi approvisionner vos agents avec du matériel afin qu'il puisse vous donner de bonnes informations. La partie stratégique consistera donc à choisir judicieusement vos cibles afin de préserver votre matériel mais en faisant le maximum de dommages chez l'ennemi. Vous pourrez avoir jusqu'à huit appareils en vol en même temps, et vous pourrez à tout moment prendre les commandes de n'importe lesquels des appareils. La partie simulateur de vol du jeu est très traditionnelle mais le fait de pouvoir piloter soit un avion soit un hélicoptère est une bonne surprise. Les appareils sont relativement simples de maniement mais le graphisme n'a rien d'exceptionnel. Vous avez naturellement plusieurs vues extérieures possibles y compris une vue de poursuite lorsque vous lancez un missile. Ce jeu est finalement un très agréable renouvellement du genre. Et que les alarmistes ne s'affolent pas car le jeu se passe en 2003, ce qui est encore très très lointain...

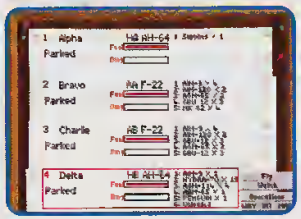
Y.R.

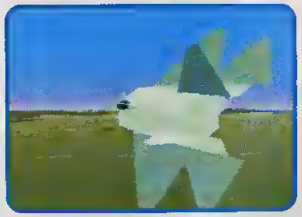


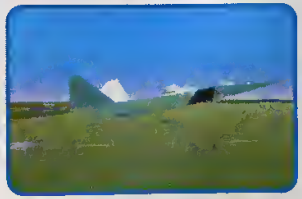
Attention ! Lorsque vous passez d'un avion a un hélicoptère, n'oubliez pas de changer votre façon de piloter Sinon vous pourriez vous retrouver très rapidement sans matériel pour combattre les barons de la drogue.











SURCOUF®

FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE

71-75, av. Philippe-Auguste - 75011 PARIS - Tél. [1] 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.90

Ordinateur personnel COMMODORE A600

+ PACK LOGICIEL COMMODORE (SUPERSTARTER ou SUPER ADVANTAGE) + PACK PRO SURCOUF

HISTORIQUE DE COMMODORE

COMMODORE INTERNATIONAL est le 2e fabricant mondial d'ordinateurs en nombre d'unités vendues. Sa division française se hisse au 6e rang français en parts de marché et sa progression constante est remarquable dans un marché instable. Gilles MENDEL, M. COMMODORE France, est à la source de cette brillante réussite grâce à un dynamisme peu commun, un esprit d'entreprise et un charisme qui lui valent l'appui total de l'ensemble de son équipe de collaborateurs.

Personnage clef de COMMODORE en Europe, il a su imposer non seulement l'AMIGA vendu à plusieurs centaines de milliers d'unités en France mais aussi le PC dans le marché professionnel. De formation d'expert comptable, M. MENDEL a parfaitement réussi à compléchir les cadres des PME et des PMI en matière d'informatique et, en collaboration avec LOTUS à forgé des solutions bureautiques PC qui sont parmi les plus compétitives du marché.

Au SURCOUF, nous sommes fiers de pouvoir faire partager notre passion d'AMIGA à tous ceux qui comprennent le formidable intérêt de cette machine multimédia.

Un dernier point, M. Gilles MANDEL a officiellement acquis la notoriété de COMMODORE auprès du grand public grâce au sponsoring du Paris Saint Germain et de l'équipe d'Auxerre. Tout le monde sait aussi que Bruno PEYRON le célèbre navigateur solitaire a battu le record de la traversée de l'Atlantique en 9 jours, 19h et 22 mn sur le bateau COMMODORE.

POURQUOI L'AMIGA 600 ?

L'AMIGA 600 fait partie d'une nouvelle génération de micro-ordinateurs personnels plus puissants. Il a été conçu en utilisant les dernières technologies de nouveaux composants plus compacts et plus performants, s'intégrant au processeur 68000 MOTOROLA. L'AMIGA 600, c'est l'outil idéal pour le graphisme, la vidéo, le son et tout multimédia par excellence. Compte tenu de son prix extrêmement compétitif, COMMODORE est le seul à proposer pour moins de 3000 F un ordinateur multitâches sur le marché. Sa mémoire de base est de 1 Mo, ce qui permet d'exploiter à fond les caractéristiques des derniers logiciel AMIGA. Il peut être équipé d'un disque dur interne. Le Work Bench 2.0 qui est le système d'exploitation le plus évolué d'AMIGA, lui permet d'être compatible avec la plupart des logiciels AMIGA 500 et 500+ du marché. Un lecteur de carte mémoire est disponible sur le côté de l'appareil pour lire des cartouches de jeu sans temps de chargement ou pour un marque page, comme dans le CDTV, pour reprendre vos logiciels là ou vous les avez laissés ou un système d'accès de sécurité.

LA PHILOSOPHIE DE L'AMIGA 600

Gilles MENDEL la définit comme l'inverse de la philosophie des consoles de jeux qui consiste à proposer un produit très bon marché et des logiciels très chers. L'AMIGA 600 est l'ordinateur d'achat par excellence : grâce à un lecteur CD ROM en option, le A570 vous pourrez transformer votre AMIGA 600 en CDTV

VISITE EXTERNE DE L'AMIGA 600

Vu de côté droit, on trouve un lecteur de disquettes 3"1/2, 880 Ko double densité et 2 ports sourie/joystick d'un accès aisé

Vu du côté gauche, on trouve un lecteur de carte mémoire PCM CIA, type lecteur de carte mémoire © MCIA avec pile intégrée

Vu de face en dehors du classique clavier AZERTY, on trouve un témoin lumineux de mise sous tension (vert), un témoin d'accès au lecteur de disquette (orange), un témoin d'accès au Disk dur interne (orange), une touche curseur/poussoir de déplacement et les touches numériques.

Vu de l'arrière, il n'y a aucune prise du même type pour éviter les erreurs de branchement.

On trouve de droite à gauche :

A) l'alimentation avec bloc séparé, 220 V, prise de terre et interrupteur marche/arrêt),

B) prise RF, l'unique antenne pour éviter d'occuper la péritel

C) vis de réglage de cmrail ,

D) sortie composite vidéo PAL couleur ,

E) sortie vidéo RVB couleur, prise type 23 broches DB 23 femelle (laisser par prise péritel d'une TV ou des moniteurs de la gamme COMMODORE),

F) sortie audio gauche, droite, identifiée par les couleurs (rouge/droite, blanc/gauche),

G) port parallèle pour connection d'imprimante type CENTRONICS prise DB25 femmelle ,

H) prise série, connection imprimante ou modem (prise RS 232 C, type DB25 male) ,

I) prise connection lecteur de disquettes externe A1011 type DB23 femelle.

VISITE INTERNE DE L'AMIGA 600

Les principaux composants assemblés sur la carte mère sont :

A) le LSIC Paula (LSCI = Large Scale Integrate Circuit)

B) le LSIC Denise qui supporte les modes de productivité du Work Bench 2.0 ,

C) le LSIC Agnus ,

D) le LSIC Gayle : c'est l'évolution de Gary qui gère le port d'accès à la mémoire et l'interface IDE du disk dur interne ,

E) 2 slots pour 1 Mo de RAM en 2 composants ,

F) le connecteur lecteur de disquettes ,

G) le connecteur clavier ,

H) le connecteur disk dur ,

I) le carte technologique CMS (tous les composants sont CMS sauf le ROM...) ,

J) le processeur MOTOROLA 68000 CMS ,

K) le ROM Kickstart 2.0 ,

L) le connecteur PC MCIA.

LE PACK SURCOUF CADEAU AVEC LE COMMODORE AMIGA 600

1) 1 JOYSTICK QUICKJOY
2) Garantie totale de 2 ans.
3) 1/2 journée de formation sur la machine
4) Une assistance téléphonique 30 jours.
5) Un paiement en 4 fois sans intérêt après acceptation du dossier (sauf pour l'A600 sans moniteur).
6) L'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant)
7) Droit à l'erreur : si dans un délai de 8 jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas vous pourrez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.

– **LE COIN DES AFFAIRES** : nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines débellées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Nous consulter

– **SERVICE COLLECTIVITE** : écoles, administrations, entreprises nous consulter, vous pouvez profiter du tarifs spéciaux. Nous consulter.

– **SERVICE PROVINCE** : rien à payer à la commande, vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du tarif de commande à la fin de nos annonces.

COMPOSITION DU PACK COMMODORE SUPER STARTER

Pour ceux qui veulent un "vrai" ordinateur pour écrire et dessiner mais savent aussi se distraire... (un traitement de texte, un tableur de chez en 4096 couleurs et 3 jeux).

– **KINDWORDS 2.0** : un traitement de texte rapide et efficace qui permet d'imprimer des lettres irréprochables. Contrôle des formats, mise en forme rapide, choix des différents styles de caractères, intégration des graphiques. Idéal pour ses mêmes comme pour vos affaires ou vos courriers.

– **FUSION PAINT** : pour dessiner en plus de 4000 couleurs, faire une carte de vœux, une BD ou illustrer vos courriers et documents scolaires

COMPOSITION DU PACK COMMODORE SUPER ADVANTAGE

Pour ceux qui veulent un "vrai" ordinateur pour leur gestion personnelle et pour dessiner en plus de 4000 couleurs mais savent aussi se distraire... (contient 2 logiciels + 5 jeux).

– **INFOFILE** : un outil de productivité personnelle qui permet à le fois de gérer son carnet d'adresses d'effiler des étiquettes pour mailing ou de tenir à jour ses factures et ses comptes.

– **FUSION PAINT** (idem SUPER STARTER.

– **FIGHTER BOMBER** : une compétition de combat aérien sur un choix de 7 avions en 3 dimensions avec des paysages en trois dimensions

– **SHANGAI** : Le Mah Jong, un jeu chinois avec des pièces en lattre joué depuis 3000 ans par les mains les guerriers et les rois, et importé en 1920 aux Etats Unis

– **KICK OFF 2** : simulation d'un match de football, avec le son et des graphismes d'un réalisme stupéfiant. Excellent pour deux joueurs (adresse, le précision et les réflexes.

– **CADAVER** : l'histoire d'un magicien contre un individu diabolique dans un château médiéval rempli de labyrinthes (en 3 dimensions)

TARIF SURCOUF
COMMODORE A 600
+ PACK COMMODORE SUPER STARTER ou SUPER ADVANTAGE + PACK PRO SURCOUF

2690F TTC

(2590F TTC sans le pack Commodore)

au comptant ou

Crédit classique après acceptation du dossier par Cetelem. Versement comptant : 690 F. Montant du crédit : 2000 F remboursables en 6 mensualités de 357 F chacune sans assurance facultative. Durée du crédit : 6 mois. Coût total du crédit au TEG de 23,94 % à la date du 01/01/92 : 142 F. Coût total de l'achat à crédit : 2142 F.

TARIF SURCOUF
COMMODORE A 600
+ Moniteur Couleur A1085S haute résolution / stéréo
+ PACK COMMODORE SUPER STARTER ou SUPER ADVANTAGE + PACK PRO SURCOUF

4490F TTC

(4390F TTC sans le pack Commodore)

au comptant ou

1) Crédit gratuit en 4 fois sans frais après acceptation du dossier par Cetelem. Versement comptant : 1190 F. Le solde en 3 mensualités égales sans intérêt.

2) Crédit classique après acceptation du dossier par Cetelem. Versement comptant : 990 F. Montant du crédit : 3500 F remboursables en 12 mensualités de 330,80 F chacune sans assurance facultative. Durée du crédit : 12 mois. Coût total du crédit au TEG de 23,34 % à la date du 01/01/92 : 470,90 F. Coût total de l'achat à crédit : 3470,80 F.

TARIF SURCOUF
COMMODORE A 600
+ DISQUE DUR 20 Mo
+ Moniteur Couleur A1085S haute résolution / stéréo
+ PACK COMMODORE SUPER STARTER ou SUPER ADVANTAGE + PACK PRO SURCOUF

6090F TTC

(5990F TTC sans le pack Commodore)

au comptant ou

1) Crédit gratuit en 4 fois sans frais après acceptation du dossier par Cetelem. 25 % à la livraison soit 1590 F, le solde en 3 mensualités égales sans intérêt.

2) Crédit classique après acceptation du dossier par Cetelem. Versement comptant : 1090 F. Montant du crédit : 5000 F remboursables en 12 mensualités de 472,70 F chacune sans assurance facultative. Durée du crédit : 12 mois. Coût total du crédit au TEG de 23,94 % à la date du 01/01/92 : 672,40 F. Coût total de l'achat à crédit : 5672,40 F.

SURCOUF®

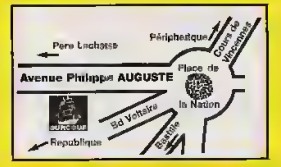
FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE

71-75, av. Philippe-Auguste - 75011 PARIS - Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.90

ACHETER AU SURCOUF, C'EST ACHETER DANS LA 1re FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE

DEFINITION D'UNE FOIRE-EXPOSITION SELON SURCOUF :

1) c'est un lieu ou sont rassemblés, dans des stands independants, des marques concurrentes ;
2) c'est un lieu ou ces marques font jouer la concurrence, se battent à coup de remises, de cadeaux, de performances, de qualité, de service, de facilité de paiement, pour attirer à elles le client... et que le meilleur gagne ;
3) c'est un lieu ou le client a un choix unique, des offres alléchantes, des vendeurs motivés et compétents et d'ou le client part avec son achat sous le bras.



LA FOIRE-EXPOSITION EST OUVERTE TOUS LES JOURS, SAUF DIMANCHE ET LUNDI, DE 9 H 30 à 13 H ET DE 14 H A 19 H

ACCES FACILE :
RER - METRO LIGNE 1 - BUS
PARKING TRES FACILE
PARCMETRE GRATUIT LE SAMEDI
PERIPHERIQUE
PORTE DE VINCENNES A 1 KM

73, avenue Philippe-Auguste - 75011 PARIS
Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.90

TOUS NOS PRIX SONT TTC

OFFRE BUDGET DISKETTES 3P1/2 DFDD N° 5

Pour l'achat de 40 DISKS 3P1/2 DFDD + 1 COFFRET PHONICA (avec capot transparent et fermeture à clef) à 89 F = 207 F soit **207F TTC**

soit LA DISKETTE 3P1/2 DFDD ... **2,95F TTC pièce**

OFFRE BUDGET DISKETTES 3P1/2 DFDD N°6

Pour l'achat de 80 DISKS 3P1/2 DFDD + 1 COFFRET PHONICA (avec capot transparent et fermeture à clef) à 129 F = 207 F soit **365F TTC**

soit LA DISKETTE 3P1/2 DFDD ... **2,75F TTC pièce**

LA BOUTIQUE LYNX AU SURCOUF

Au SURCOUF, venez visiter la BOUTIQUE LYNX car, le saviez-vous ?

1) Quelle est le console portable couleur 16 bits dont le prix est inférieur à 600 F ?
2) Quelle est la console portable couleur dont l'adaptateur secteur est fourni avec ?
3) Quelle est la console portable couleur qui permet d'inverser le sens de l'écran ?
4) Quelle est la seule console portable couleur conçue aux Etats-Unis ?
5) Quelle est le console portable couleur dont l'écran est le plus grand ?
6) Quelle est la console portable couleur qui gere le mieux les 3D ?
7) Quelle est la console portable couleur qui a 41 super jeux disponibles en couleur et en stéréo et une bonne centaine en préparation ?
8) Quelle est la console portable couleur qui est livrée pour 990 F avec le cartouche BATMAN, le cable COM LYNX, 6 piles et une pochette ?

C'est évidemment la LYNX qui a été raconnue par la revue scientifique "SCIENCES ET VIE HIGH-TECH" comme la meilleure console de jeu avec un classement de 18,84 points sur 20.

LA CONSOLE LYNX seule 790F TTC

LE PACK BATMAN : Console LYNX + cartouche BATMAN + câble COM LYNX + 6 piles + pochette **990F TTC**

ADAPTATEUR VOITURE LYNX ... 99 F

PARE-SOLEIL POUR LYNX ... 75 F

LA BOURSE D'ECHANGE SURCOUF DES CARTOUCHES DE JEU

Que tu ais acheté un jeu neuf ou d'occasion, chez nous ou ailleurs, tu pourra l'échanger contre un autre jeu de notre collection de cartouches à l'echange. Cela te coutera :

39 F l'echange pour 1 cartouche GAMEBOY

39 F l'échange pour 1 cartouche LYNX

69 F l'échange pour 1 cartouche SEGA MEGADRIVE

59 F l'échange pour 1 cartouche NINTENDO NES US

69 F l'échange pour 1 cartouche NINTENDO SUPER NES

49 F l'échange pour 1 cartouche SEGA MASTER SYSTEM

39 F l'échange pour 1 cartouche SEGA GAMEGEAR

Si tu souhaites juste revendre ta cartouche, amene-le nous, nous t'en offrirons toujours le meilleur prix du marché.

ATARI 1040 STE + Moniteur couleur + PACK SIMULATION

PACK SIMULATION : 1 MANETTE DE PILOTAGE + SILENT SERVICE + F19 (simulation avions de combat) + VROOM (Tilt d'Or 91 des simulations de Formule 1) **4990F TTC**

SUPER : DISKETTES VIERGES POUR CPC : **14,90F TTC pièce**

OFFRES SPECIALES POUR L'OUVERTURE DU VILLAGE CONSOLE AU SURCOUF

CONSOLE SEGA MEGADRIVE + SONIC + 2 JOYSTICK

995F

Cartouche Desert Strike ... 329 F
Super Monaco Grand Prix ... 219 F
Tazmania ... 299 F

CONSOLE SEGA GAMEGEAR + SONIC + Adapt. secteur + Housse SURCOUF

1190F

Cartouche Donald Duck's ... 199 F
Super Monaco Grand Prix II ... 199 F
Sonic ... 199 F

GAMEBOY + Adapt. secteur + Ecouteur stéréo + TETRIS + Housse SURCOUF

690F

CONSOLE ATARI 7800 + 1 JEU + 2 JOYSTICK

295F

Les 3 JEUX ... 100 F

50 titres disponibles au prix de 60 F pièce, nous consulter.

CONSOLE SUPER NES + 1 JEU

1690F

SURCOUF FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE
71-75, av. Philippe-Auguste - 75011 PARIS - Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.90

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMIGA

EXTENSION MÉMOIRE

MULTISTART	650F TTC
EXTENSION MÉMOIRE A2000 2 Mo	1090F TTC
EXTENSION MÉMOIRE A2000 4 Mo	1790F TTC
EXTENSION MEMOIRE A2000 8 Mo	3190F TTC

MATÉRIEL CIS

D. PAINT IV	690F TTC
SCALA VIDEO STUDIO 1990	1690F TTC
MEGASTATION + FILTRE	1695F TTC
P. PAGE 2.1/3.0	2535F TTC
DIGITAL SOUND	845F TTC
QUARTERBACK 5 (V.F)	
+ QUARTERBACKTOOLS	750F TTC

MATÉRIEL BUS+

SAMPLER MK II	440F TTC
TECHNO SOUND TURBO	420F TTC
INTERFACE MIDI	370F TTC
MOUSE JOY	128F TTC
CH QUICK ÉLECTRONIQUE	370F TTC

DISKS DURS AMOVIBLES SYQUEST POUR AMIGA 2000

SYQUEST INTERNE + CARTOUCHE EN 44 Mo. Avec contrôleur + contrôleur	2499F TTC
SYQUEST INTERNE + CARTOUCHE EN 88 Mo. Avec contrôleur + contrôleur	4090F TTC
CARTOUCHE 44 Mo	449F TTC
CARTOUCHE 88 Mo	875F TTC
SYQUEST INTERNE + CARTOUCHE EN 44 Mo	2990F TTC
SYQUEST INTERNE + CARTOUCHE EN 88 Mo	4390F TTC

LECTEURS DE DISKETTES

3"1/2 880 Ko	960F TTC
3"1/2 HD 1.54 Mo	990F TTC

DISKS DURS EXTERNES POUR 500/500+

CONNECTION AU BUS AMIGA

SCSI QUANTUM 52 Mo - 17 ms	2690F TTC
SCSI QUANTUM 85 Mo - 17 ms	3090F TTC
SCSI QUANTUM 127 Mo - 17 ms	3390F TTC
SCSI QUANTUM 170 Mo - 17 ms	4290F TTC
LECTEUR POWER PC 880 3"1/2 EXTERNE Port E/S pour connecter d'autres lecteurs. Garantie 1 an.	490F TTC
OBLE LECTEUR POWER 3"1/2 EXTERNE Avec anti-clic, Silencieux.	1350F TTC
BUNDLE POWER PC 880 N° 1 Lecteur PC880 + Anti-clics + Stop, Turbo (vert capteur) + anti-virus	710F TTC
BUNDLE POWER PC 880 N° 2 Offre PC 880 + Stop + X-Copy	990F TTC
BUNDLE POWER PC 880 N° 3 Offre PC 880 + Cyclone.	790F TTC

CARTES DISKS DURS SCSI QUANTUM POUR A2000

52 Mo - 17 ms	2690F TTC
85 Mo - 17 ms	3190F TTC
127 Mo - 17 ms	3040F TTC
170 Mo - 17 ms	3990F TTC

DISKS DURS EXTERNES SYQUEST POUR A3000

SANS CONTROLEUR, NI LOGICIEL

SYQUEST 44 Mo	2790F TTC
SYQUEST 88 Mo	3590F TTC

DISKS DURS INTERNES POUR A3000

QUANTUM 52 Mo - 17 ms	1630F TTC
QUANTUM 85 Mo - 17 ms	1990F TTC
QUANTUM 127 Mo - 17 ms	2190F TTC
QUANTUM 170 Mo - 17 Ms	3000F TTC

CARTE ÉMULATRICE POUR A3000

GOLDEN CARTE VORTEX Carte d'émulation PC pour A3000 et A3000 avec extension intérieure et duo contrôleur	4690F TTC

CARTE ACCÉLÉRATRICE POUR A500

CARTE POWER BLIZZARO Carte accélératrice 28 et antenics mémoire 1 à 8 Mo.	F TTC

IMPRIMANTES

HP DESK JET M	2990F TTC
HP DESK JET COULEUR	4490F TTC
CANON BJ10	1990F TTC
CANON LASER LBP4 (LITE)	4990F TTC
STAR LC 20	1290F TTC
STAR LC 200 COULEUR	2490F TTC
STAR LC 24/200 COULEUR	3490F TTC
CARTOUCHE ENCRE HP DESK JET	145F TTC

DIGITALISEURS

DIGIVIEW MEDIA STATION	1690F TTC
DIGI TIGER II	5650F TTC
OCTV	4950F TTC

MODEM

CARTE FAX RÉPONDEUR ET SERVEUR VOCAL POUR A2000 ET A3000	4490F TTC
KIT TÉLÉCHARGEMENT MINITEL Cable + logiciel	148F TTC

LOGICIELS PAO

PAGE SETTER II	690F TTC
PPM LIGHT	1590F TTC
PROFESSIONAL PAGE 3.0	2490F TTC
PROFESSIONAL DRAW 3.0	1190F TTC
PRO PAGE 3.0 (V.F) + PRO DWRAN 3.0	2950F TTC

LOGICIELS LANGAGES

EASY AMOS	490F TTC
AMOS (V.F)	630F TTC
AMOS COMPILER	255F TTC
AMOS 3D	375F TTC
DEVPAC V3.0	750F TTC
GFA BASIC 3.0.	675F TTC
COMPILER BASIC	990F TTC
LATTICE C++	2790F TTC
QUARTERBACK	690F TTC
QUARTERBACK TOOLS	790F TTC
DOS TO DOS	390F TTC
CAN DO	950F TTC
DIRECTORY OPUS	590F TTC

LOGICIELS MUSIQUE

BARS AND PIPES	1990F TTC
DIGITAL SOUND STUDIO	990F TTC
TECHNO SOUND STUDIO	890F TTC
TECHNO SOUND	650F TTC
STUDIO 24	1490F TTC
SAMPLER MK II	650F TTC
INTERFACE MIDI II	390F TTC

SCANNERS

POWER SCAN 64 niveaux de gris sur palette 512 couleurs 400 DPI.	1290F TTC

CARTES ACCÉLÉRATRICES

POUR A2000

COMBO 325 - 1 Mo	5690F TTC
COMBO 340 - 4 Mo	7690F TTC

POUR A500

A530 TURBO - 1 Mo	5990F TTC
A530 TURBO - 120 Mo - 1 Mo	7990F TTC

LOGICIELS DE GRAPHISME

DELUXE PAINT IV	690F TTC
VOLUM 40 JPR	450F TTC
CALIGARI II	2990F TTC
REAL 3D LIGHT	990F TTC
REAL 3D PRO	2990F TTC
TV PAINT A VIDÉO	2390F TTC
RASTERLINK	1450F TTC
ART DEPARTMENT PRO 2.0	1690F TTC

MONITEURS

AMIGA 1085 S	2200F TTC
NEC 3FG	5450F TTC
NEC 4FG	6900F TTC
NEC 5FG	12900F TTC

GENLOCKS

GST A 40A	2250F TTC
GST 40A Y/C	2450F TTC
GOLD ASF	4590F TTC
GST GOLD SFF	5900F TTC
GST GOLD FFD	7500F TTC
VIDEO MASTER	9900F TTC

LOGICIELS DE TITRAGE

SGALA A500	990F TTC
SCALA PRO	1900F TTC
BROADCAST TITLER SHIR	2900F TTC
BROADCAST TITLER II	1900F TTC
BTI FONT PACK 1	990F TTC

LOGICIELS UTILITAIRES

DIRECTORY OPUS	480F TTC
AMIBACK	390F TTC
LATTICE C 5.1	1990F TTC
CANDO	990F TTC
DOS TO DOS	449F TTC
AMOS	450F TTC
AMOS 3D	390F TTC
ART DEPARTMENT PRO 3.0	1990F TTC
DEVPAC	980F TTC
GIGAMEM	590F TTC
QUARTERBACK TOOLS	650F TTC

BUREAUTIQUE

KINDWORDS 3.0	690F TTC
EXCELLENCE 3.0 (Fr)	1250F TTC
SUPERBASE IV	2490F TTC
PROWRITE 3.2 + DESIGN WORKS	990F TTC
KINDWORD 2 + INFOFILE + MAXI PLAN PLUS	990F TTC
PROFESSIONNAL CALC	1990F TTC

CARTES GRAPHIQUES

AVIDEO 24 BITS + AV PAINT + OFERA	3490F TTC
DC TV + TV PAINT	4950F TTC

CARTE POUR ÉMULATION PC

KCS A500 sans DOS	1900F TTC
KCS A2000 sans DOS	2450F TTC
DOS KCS	300F TTC
VORTEX 386-SX-25	5900F TTC
CARTE COMMODORE FASSERELLE 386-SX 20	4500F TTC

PÉRIPHÉRIQUES DIVERS

MULTISTART II	490F TTC
MULTISTART II + ROM	F TTC
SUPPORT MONITEUR orientable	195F TTC
FILTRE ÉCRAN MICROSOIE	139F TTC
ACTION REPLAY MK III POUR A500 ET A500+	995F TTC
ACTION REPLAY MK III POUR A2000	995F TTC

LES HOUSSES

HOUSSE A500 ET A500+	80F TTC
HOUSSE A600	80F TTC
HOUSSE MONITEUR A1084/1085 S	70F TTC
HOUSSE AMIGA 200 (clavier/mont.)	150F TTC
HOUSSE TOUS MODÈLES, IMPRIMANTE 80 COLONNES (préciser le modèle)	80F TTC
HOUSSE IMPRIMANTE LASER ET AUTRES FORMATS	DISPONIBLE, NOUS CONSULTER

PRODUITS D'ENTRETIEN

COMPUNETT Nettoyage des cames, divers, UC, en baisse pas de dépot.	95F TTC
FRINTER 80 Dénicrasseur de tête d'imprimantes.	95F TTC
DISKETTE DE NETTOYAGE 3"1/2 Avec liquide.	99F TTC

CONNECTIQUE

CABLE PERITEL TV A A500/A900	195F TTC
CORDON SDN STERÉO A500/A500	95F TTC
CORDON RALLONGE JOYSTION	90F TTC
CORDON RALLONGE MONITEUR A1084/1085	250F TTC
CORDON VIDEO POUR DIGITALISEUR	250F TTC
RALLONGE 2e LECTEUR	175F TTC
CABLE IMPRIMANTE Selon longueur et modèle	de 99F TTC à 250F TTC

JOYSTICKS

SV131 SUPERSTAR Microswitches 8 directions, tir auto. Garantie 1 an. Le bâton!	179F TTC
SV126 JETFIGHTER Microswitches.	129F TTC
SV127 TOP STAR Microswitches.	295F TTC
SV135 MEGASTAR JUNIOR Microswitches.	195F TTC
SV133 MEGASTAR Microswitches.	369F TTC
SV125 SUPERBOARD Avec trackball. Microswitches.	179F TTC
SV123 SUPERCHARGER Contact lamelles.	99F TTC
SV121 TURBO JUNIOR Contact lamelles.	89F TTC
SV119 JUNIOR Contact lamelles.	69F TTC
SV122 FOOT Pédalier	FADDLE 279F TTC

BOÎTIERS DE RANGEMENT POUR DISKETTES

VAN DATALUX 3 Boîte pour 80 disquettes 3 P1/2.	99F TTC
VAN DATALUX 5 Boîte pour 80 disquettes 5 P1/4.	99F TTC
MINI 3 Boîte plate pour 10 disquettes 3 P1/2.	19F TTC
MINIBOX Boîte plate pour 10 disquettes 5 P1/4.	19F TTC
POST-BOX 3 P1/2 Boîte pour 5 disquettes 3 P1/2 pour les envois.	15F TTC
POST-BOX 5 P1/4 Boîte pour 5 disquettes 5 P1/4 pour les envois.	15F TTC
SIDEFILE Casier ordinal turtle côté diamétral, pour 5 Jeux	39F TTC
MEDIABOX POSSO 3 P1/2 Boîte de fabrication française. Assemblable avec d'autre boîtes du même type possible. Contient 100 disk. 3 P1/2.	175F TTC
MEDIABOX POSSO 5 P1/4 Même caractéristiques que Mediabox Posso 3 P1/2. Pour 70 disquettes 5 P1/4	195F TTC
BOITE DD40L Boîte pour 40 disquettes 3 P1/2 sans clef	39F TTC
BOITE DD40 L Boîte pour 40 disquettes 5 P1/2 avec clef.	69F TTC
BOITE DD50 L Boîte pour 50 disquettes 5 P1/4 avec clef.	89F TTC
BOITE DS80 Pour lecteur 3 P1/4 livrée avec filtres rangement de 10 disk.	99F TTC
BOITE DD80 L Rangement 80 disquettes 3 P1/2 sans clef	129F TTC
BOITE DD100 L Boîte pour 100 disquettes 5 P1/4 avec clef	139F TTC

SOURIS

SOURIS AMICA	245F TTC
SOURIS POWER MOUSE	130F TTC
SOURIS OPTIQUE ALPHA-DATA	310F TTC

LES RUBANS ET TONERS POUR IMPRIMANTES

Plusieurs centaines de références disponibles. Consultez nous !
Pour 4 rubans, le 5e est CADEAU !

LES PAPIERS

Les prix BEMOGRAPHIC sont imbattables. Si vous trouvez moins cher, BEMOGRAPHIC vous remboursera deux fois la différence.

LISTING BANDE CAROLL 240x11" - 70 G 500 FEUILLES (blanc ou zoné)	39,90F TTC
LISTING BANDE CAROLL 240x12" - 70 G 500 FEUILLES (blanc ou zoné)	38,90F TTC
1000 ÉTIQUETTES 1 DE FRONT (107x36,1 mm)	49,90F TTC
1000 ÉTIQUETTES 2 DE FRONT (107x36,1 mm)	49,90F TTC
1000 ÉTIQUETTES 3 DE FRONT (107x36,1 mm)	49,80F TTC
1000 ÉTIQUETTES LASER (70x37 mm)	59,80F TTC
LISTING 240x12" 2 exemplaires 56 G 500 FEUILLES	129,00F TTC
LISTING 240x12" 3 exemplaires 56 G, 500 FEUILLES	186,00F TTC
LISTING BANDE CAROLL 11"4/6 1 exemplaire, 500 FEUILLES	39,90F TTC
RAMETTE 44 80 G BLANC, pour copieur laser, 500 FEUILLES	25,00F TTC

UTILITAIRES DE COPIES

BLITZ TURBO Super produit pour copier rapidement vos disquettes. Copie du lecteur interne vers externe. Copie fichiers format PC, MAC ATARI. Switch anti-virus et anti-click. Pour lecteurs externes.	230F TTC

EXTENSION MÉMOIRE POWER POUR A500

512 Ko SANS HORLOGE	249F TTC
512 Ko AVEC HORLOGE	299F TTC
1.5 Mo AVEC HORLOGE	999F TTC
1 Mo POUR A500+	400F TTC
POWER RC 500 Si vous possédez une extension 512 KO pour A500, branchez le POWER PC 500 et vous avez 2 do.	429F TTC
POWER PC 500 en 2 Mo Extension sur le bus externe avec sortie libre pour Disk dur	1290F TTC
POWER PC 600 en 4 Mo	1650F TTC
POWER PC 600 en 8 Mo	2590F TTC
POWER PC 820 Extension sur le bus externe 2e do sans sortie	990F TTC
POWER PC 606 Extension avec horloge de 1 do pour A500.	400F TTC
POWER PC 806 S Extension avec horloge de 1 do pour A500.	490F TTC

SURCOUF®
FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE
71-75, av. Philippe-Auguste - 75011 PARIS - Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.90

JEUX POUR AMSTRAD CPC, ATARI ST, AMIGA, PC

COMPILATIONS	AMSTRAD CPC K7	AMSTRAD CPC DISK	ST	AMIGA	PC
RAJ IV Tennis Cup + Prince of Persia + Swap + Team Suzuki		255 F	299 F	295 F	289 F
JPP'S GOAL BUSTER Kick Off II + International Soccer Challenge + World Champion Soccer			239 F	339 F	389 F
LC WAIKIKI Prehistoric + Blues Brothers + R Type + Fighter Bomber		295 F	239 F	339 F	339 F
ESPANA 92 THE GAMES			295 F	295 F	345 F
FUN RADIO II Tournament Golf + Beat Court + Speed Ball 2 + Kick Off 2 + Grand Prix 500 cc II	295 F	305 F	306 F	305 F	
PLANET AVENTURE II Monkey Island + Populus + Loom + Explorn		345 F	345 F	345 F	
RAJ III F18 + Double Dragon + Italy 90 + Wellins + Turbo Outrun		255 F	295 F	295 F	295 F
SUPER ACTION PACK Supercars + Impossamole + Toyota Celica + Gary Linekar + Switchblade	195 F	265 F	295 F	265 F	
CLASSIC COLLECTION Gremlins II + Barbarian II + Colossus Chess + World Champion Soccer		195 F	255 F	295 F	269 F
FUTURE DREAMS Midwinter + Stormblade + Madshow + Metal Mast		339 F	339 F		
SKYROCK CPC Hudsonhawk + Rombow Island + Shadow Warrior + Grand Prix 500 cc II		265 F			
SKYROCK F29 Retaliator + Toki + Populus + Grand Prix 500 cc II			295 F	295 F	335 F
LE TEMPS DES HEROS North and South + Prince of Persia + Moonblaster	195 F	245 F	295 F	295 F	285 F
CPC BEST Hamsane + Pinball Magic + 3D Fight + Mobile Man + Moonblaster + Skeek + Super Skeek + Shuffle Puck Café	145 F	245 F			
SUPER HEROES Robocop + Indiana Jones + Last Ninja + L'espion qui m'aimat	145 F	195 F	295 F	295 F	
AVENTURES EXTRA Zac Mac Cracken + Iron Lord + Rocket Rangers + Manic Mansion			295 F	295 F	295 F
LES DIEUX DU SPORT Tennis Cup + Super Ski + Hamsane + Outrun		245 F			
TOP ACTION Hard Driving + Strike Harrier + Pick'n pile + Licence to Kill			219 F	219 F	219 F
OCEAN SPORT Manchester U + Prolonnes Tour + Beach volley + Off Road Racer	145 F	195 F	295 F	295 F	295 F
EXTRA BALL Barmy + Tennis + Sliders 3 + Pinball Magic			295 F	295 F	295 F
TITANS ACTION CPC Wild Street + Galactic Conqueror + Fire Force II + Offshore Warrior		295 F			
OCEAN SPORT Manchester U + Prolonnes Tour + Beach volley + Off Road Racer	145 F	195 F	295 F	295 F	295 F
STARS O'HOLLYWOOD CPC Batman + Indy Action + Robocop + Ghostbutters II		195 F			
G. LINNEKER COLLECTION Italia 90 + International Soccer Challenge + Fruit of the Year + G. Lineker Hot Shot	125 F	195 F			
COMPILATION INTEGRALE Lotus Turbo + Toyota C + Combo Racer + Team Suzuki	195 F	295 F	295 F	295 F	
SOCCERS STARS E. Hughes International Soccer + Gazza II + Kickoff 9 + Microprose Soccer		295 F	295 F	295 F	295 F
MOVIES STARS Dick Tracy + Moonwalker + Indiana Jones		295 F	295 F	295 F	295 F
AIR SEA SUPREMACY Silent Service + Carrier Command + P47 + Wings (Amiga) + F15 + Gunship (CPC)	195 F	295 F	255 F	255 F	355 F
FUN RADIO Tortues Ninja + Gremlin's II + Day of Thunder + Back to the future II	145 F	195 F	295 F	295 F	295 F
PLANETE AVENTURE I Indiana Jones + Maniac Mansion + Explora II + Portes du temps			295 F	295 F	295 F

COMPILATIONS	AMSTRAD CPC K7	AMSTRAD CPC DISK	ST	AMIGA	PC
SUPER STARS ARCADE Golden Axe + Shadow Warriors + Total Recall + Super Offroad Racer			285 F	285 F	
LES STARS Skweek + Bulldorland + Bumpy + Super Skweek	195 F	245 F	285 F	285 F	
10 GREAT HAMMES Ferrari F1 + Rick Dangerous + Tintin + Pac'n Pile + Night Hunter + Super Ski + Carrier Command + Chicago 90 + Pro Tennis Tour + Xenon II			329 F	329 F	329 F
ACTION PACA CPC Sliders + Eagle Rider + Chicago 90 + Highway Patrol		245 F			
MEGAMANIA Last Ninja II + Gunship + Rick Dangerous 2 + Double Dragon II			289 F	289 F	289 F
SIMAPSI Xenon + Cadaver + Speedball II			255 F	285 F	
ALSERVILLE 92 Games Winter Edition + Winterjame + Super Ski			295 F	389 F	325 F
LES COLLECTIONS Esprit Turbo Lotus + Venus + J-Pond + Ghouls N Ghost			285 F	295 F	
FOOTBALL CRAZY Kick Off II + Player Manager + Final Whistle			279 F	279 F	
TOP III Tennis + Pinball Magic + Moonblaster	195 F	245 F	295 F	295 F	295 F
CAPCOM COLLECTION Strider 1 et 2 + Squadron + Duel + Forgotten World + Ghouls'N Ghosts + Dinasty + Led Storm	179 F	295 F	259 F	259 F	
LES BATTANTS II Rick Dangerous 1 et 2 + Satan + Double Dragon + Licence to kill	155 F	225 F	279 F	279 F	279 F
AIR COMBAT ACES Gunship + Bomber + Falcon + Gecbee Air Rally (CPC) + Crackdown + E. Swat	195 F	245 F	325 F	325 F	345 F
MAITRES AVENTURE Maupiti Island + Voyageurs du temps + DP Stealth			339 F	339 F	
DELTA FORCE Fire Forgot II + Barbarian II + Knight Force + Dark Century		245 F	295 F	295 F	245 F
10 MECA HITS III Sunicar Racer + Last Ninja + Rank Footman + Highway II + Tennis + 3D skoogest + Trivial II + Defender + AP			345 F	345 F	345 F
SIMULATION'S BEST Panza Kick Box + Disk + ADS			289 F	285 F	299 F
AWARD WINNERS Space Ace + Kickoff II + Pipemania + Populus			286 F	295 F	299 F
WING COMMANDER LE LUXE Wing Commander 1 + Mission Disk 1 + 2					445 F
ULTIMA TRILOGY Ultima 4 5, 6					289 F
5 INTELIGENT GAMES Backgammon + Chess + Bridge + Go + Draughts			289 F	295 F	289 F
SUPER STAR SPORT					
ST 3 D SUPERSTARS F 29 + Hard Driving + Stunt Car + Battle command			295 F	295 F	
ACTION PACA Turiccan 1 et 2 + Kickoff + X-Out			295 F	289 F	
SUCCES STORIES II Disk + Skweek + Sherman M 4 + Pinball Magic	165 F	225 F	295 F	295 F	285 F
SELECTION CPC Bulldorland + Foot + Quadres + 5e Axe + Bumpy + Skweek + Bactron + Metabol		255 F			
GO Turbocup + Hamcana + Toyota C + Outboard		295 F			
BASIC SOFT II Manoir de Morteville + Secto nova + Infernal House + Malediction		395 F			
STIMULATION'S BEST Panza kick + Disk + ADS		295 F			
STIMULATION TOP Panza Kick + Prince du Perse + Targhan		295 F			
EXTRA BALL Barmy + Tennis + Sliders + Pinball Magic		295 F			

SURCOUF®

FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE

71-75, av. Philippe-Auguste - 75011 PARIS - Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.90

JEUX POUR AMSTRAD CPC, ATARI ST, AMIGA, PC

COMPILATIONS	AMSTRAD CPC K7	AMSTRAD CPC DISK
SUPER STAR ARCADE Golden Axe + Super Offroad Racer + Shadow Warriors + Total Recall	195 F	265 F
CRAZY STARS Crazy Cars II + Cauldron II + Wild Streets + Ozzie's Soccer	145 F	195 F
STARS IV Fire Force II + Mystical + Dark Century + Swap + Crazy Cars II + Offshore Warriors		245 F
SUPER MEGA HITS Barbarian + Vindicator + Crafton Zunk + Fire force II + Titan + Super Ski + Geyser GP 500 cc + Capt Blood + Skimandert Target Renegate + Crazy Cars + Basket		295 F
BLACK SOFT 1 Mokowee + Fugitif + Alligator		295 F
LES JUSTICIER III Batman + Total Recall + Shadow Dancer	195 F	195 F
LES COSTO'S Filmbo a Quest + Twin Lord + Monster + Nick Dangerous 2 + Popeye 2 + Andy Cap	155 F	245 F
15 MEGA STARS Navymove's + Exolon + Buggy II + Bomb Jack + Commando + 1942 + Battle Valley + Air Wolf + Bati Scrubbing + Saboteurs + Battle Ship + Ghost n Goblins + Crapuscule Nejs + Talisman d'Osiris	195 F	295 F
LES GRANDS DU SPORT Kickoff + Great Courts + TT Race + Football Manager II + 3D Grand Prix + Emelyn Hughes		259 F
STARS D'HOLLYWOOD Batman + Indy Action + Robocop + Ghostbusters II		195 F
MEGAMIX Turncan + Chase HQ + Shadow Warriors + Altered Beast	149 F	229 F

COMPILATIONS	AMSTRAD CPC K7	AMSTRAD CPC DISK
COLLECTION N° 2 Dragon Ninja + Beach Valley + Wec Le Mans + 5 Bobble + Wonderboy + Arkanoid II + Renegade + Matchday II + Basket Master + Super Sprint + Flying Shark		249 F
LIVRET DE FAMILLE Manoir de Morteville + Troubadour + Roux et Machins		245 F
BIG BANG II Rick Dangerous + Chicago + Highway Patrol + Beyond Ice Palace	129 F	155 F
SUPER SIM PACK Snow Strike + Heavy Metal + Indy 90 + Turbo Outrun	145 F	195 F
COMPIL EXTRAORDINAIRE Turbo Cup + Sepiena + Skweek + Zox + Marsupilo + Mobilman + Gumpy + Cobra + Bactron + Alpha Waz + Kya	195 F	245 F
TOP 30 Licence to kill + P47 + C. Chaplin + Cube + Game over 2 + Ace 1 + Ray + Mangix Cailloux + MLM 3D + GP 500 + Aspar GP + Devil Castle + Hotshot + Shock Way Trider + Buggy II + Zaxx + 3D Grand Prix + Battleviley + Super Ski + Light Force	195 F	245 F
TOP 25 Andy Caps + Flight Simulation + Popeye + Combat Zone + Jaws + Army Move + Oper Hormuz + Tarzan + Geobust + Ace 2 + Strike Force Harrier + 20 000 lieus avant le Christ + Malefice Atlantic + Bobsleigh + Zimps + After the war + Astro Marine Corp + Netherworld + Tuer n'est pas jouer + Exolon + Skateware + Foot Manager II + Tomahawk		245 F

JEUX	AMSTRAD CPC K7	AMSTRAD CPC DISK	ST	AMIGA	PC
3D CONSTRUCTION KIT	245 F	245 F	485 F	485 F	485 F
AIGLE D'OR LE RETOUR		245 F			
ADS + SHERMANN		275 F	275 F		
ALIEN STORM	155 F	155 F			
ART DE LA GUERRE		245 F			
DP3 + 3D KIT			385 F	385 F	
AVALANCHE	125 F	155 F			
AGONY			249 F	249 F	
AIR BUCKS			269 F	269 F	
AIRBUS A320			339 F	339 F	339 F
AIR SUPPORT			249 F	249 F	
APOCALYPSE			249 F	249 F	
ASHES OF EMPIRE			339 F	339 F	
AVENTURE DE MOKTAR		195 F	289 F	289 F	289 F
B17 FLYING FORTESS			339 F	339 F	289 F
BARGONATICK			299 F	299 F	299 F
BAT II			339 F		389 F
BAT		245 F			
BATTLE ISLE			325 F	325 F	325 F
BIRD OF PREX			339 F	339 F	389 F
BONANZA BROS	115 F	155 F	299 F	299 F	
BOOLY	145 F	195 F			
BUCK ROGERS II			299 F	299 F	
BRAINIES	125 F	175 F			
CHAOS ENGINE			249 F		249 F
BUILDING LAND	149 F	195 F	-		
CIVILISATION		339 F	339 F	389 F	
CONAN			269 F	329 F	289 F
BUMPY'ARCADE FANTASY		245 F			
CAPTAIN PLANET	105 F	155 F			
CARMEN SANDIEGO		195 F			
COVERT ACTION			339 F	389 F	
COVER GIRL POCKER			249 F	249 F	
CRAZY CARS III			249 F	289 F	249 F
CREATION			469 F	469 F	469 F
CURSE OF ENCHANTIA			339 F	339 F	339 F
DAEMONS GATE			295 F	289 F	339 F
DEMONIAC			239 F	289 F	239 F
CHALLENGE FOOT SENIOR		245 F			
CISCO HEAT	155 F	155 F			

JEUX	AMSTRAD CPC K7	AMSTRAD CPC DISK	ST	AMIGA	PC
DEFENDER OF THE CROWN		195 F			
DISK		295 F			
DOUBLE DRAGON 3	115 F	155 F			
F16 COMBAT PILOT	145 F	195 F			
FINAL FIGHT	105 F	155 F	250 F	250 F	
FUGITIF		225 F			
GAUNTLET III	115 F	155 F			
GUARDIANS	195 F	225 F			
DEVIOUS DESIGNS			349 F	249 F	
DIE HARD II			249 F	249 F	249 F
DIPLOMACY			195 F	195 F	245 F
D GENERATION			249 F	339 F	289 F
DOJO DAN			249 F		245 F
DOMINIUM			289 F	319 F	289 F
DUCK TALES			249 F	249 F	249 F
DUNE			339 F	389 F	339 F
DUNGEON + CHAOS			299 F	249 F	
DYNABLASTER			305 F	305 F	345 F
ELVIRA II			339 F	339 F	389 F
EPIC			245 F	249 F	289 F
EUROPEAN CHAMPION 92			225 F	235 F	280 F
EUROP FOOT CHAMPION			239 F	249 F	
FANTASY PARK			190 F	190 F	190 F
F15 MIRAGE II			340 F	340 F	240 F
FINE AND ICE			250 F	250 F	
FOOTBALL MANAGER II			280 F	240 F	240 F
FUTURE DREAMS			260 F	260 F	290 F
G LOOCK R360	115 F	185 F			
HEROIC FANTASY		195 F			
HERO QUEST + DATA DISK		195 F			
HOOK	125 F	155 F			
HOT RUBBER			195 F		
INDY IV	115 F	165 F			
ISHAR		195 F	260 F	260 F	260 F
IRON LORD		249 F			
KICK OFF II	135 F	175 F			
FUTURE DREAMS			260 F	250 F	290 F
GLOBAL EFFECT			340 F	240 F	380 F
GOBLINS			260 F	250 F	250 F
GUY SPY			295 F	295 F	245 F

JOYSTICK CITY

Pour l'ouverture du stand JOYSTICK CITY au SURCOUF, vous trouverez non seulement un fabuleux rayon de joystick comme il n'y en a sans doute jamais eu en France, mais en plus, vous bénéficierez des prix de la foire SURCOUF

QUICKJOY JUNIOR	49 F
QUICKJOY TURBO	89 F
QUICKJOY II	85 F
QUICKJOY II SUPER CHARGER	199 F
QUICKJOY V SUPERBOARD	189 F
QUICKJOY VI JETFIGHTER	139 F
QUICKJOY TOP STAR	275 F
QUICKJOY NI 5 NINTENDO	149 F
QUICKJOY SEGA FIGHTER	159 F
QUICKJOY TURBO FEDAL	265 F
QUICKJOY MEGASTAR JUNIOR	185 F
QUICKJOY SUPERSTAR	169 F
QUICKJOY TOP STAR PC + CARTE PC	395 F
KONIX SPEEDRING	99 F
KONIX SPEEDKING AUTOFIRE	125 F
KONIX THE NAVIGATOR	139 F
STING RAY	145 F
MANTA RAY	125 F
QUICKJOY MAVERIC 1	159 F
QUICKJOY PYTHON 1	109 F
QUICKJOY INTRUDER 1	395 F
QUICKJOY AVIATER 1	395 F
QUICKJOY FLIGHT GRIP 1	139 F

et encore beaucoup d'autres joystick...

SURCOUF®

FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE

71-75, av. Philippe-Auguste - 75011 PARIS - Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.90

JEUX POUR AMSTRAD CPC, ATARI ST, AMIGA, PC

JEUX	AMSTRAD CPC K7	AMSTRAD CPC DISK	ST	AMIGA	PC
HAND OF ST-JAMES			315 F	315 F	315 F
HEIMBALL			290 F	290 F	340 F
HOI			250 F	250 F	290 F
HOOK			250 F	250 F	250 F
INTERN SPORT CHALLENGE			330 F	330 F	288 F
JAGUAR XJ220			250 F	250 F	
KILLERBALL		225 F			
LA CRYPTE DES MAUDITS		195 F			
LA MALEDICTION		195 F			
LEMMINGS	155 F	195 F			
MANCHESTER U. EUROPE	109 F	169 F			
MEGA PHOENIX	109 F	155 F			
MEGA TWINS	119 F	155 F			
MERCS	145 F	195 F			
METAL MASTER	145 F	195 F			
MYSTICAL	129 F	155 F			
NEVERENDING	109 F	169 F			
NIGHT SHIFT	105 F	159 F			
OUT RUN EUROPA	145 F	155 F			
PAPER BOY II	125 F	155 F	260 F	289 F	269 F
JOHN MADDEN FOOT			250 F	250 F	
JP3 AQUATIC GAMES			250 F	250 F	
KNIGTMADE			299 F	299 F	300 F
KNIGTS OF LEGENOE			305 F	305 F	
KNIGTS OF THE SKI			240 F	340 F	400 F
KICK OFF III			250 F	250 F	250 F
NO 2 RETURN TO EUROP			125 F	125 F	125 F
NO 2 GEANTS OF EUROP			129 F	125 F	125 F
LAST NINJA III			250 F	250 F	
LEANDER			290 F	290 F	
LEGACY NECROMAN			300 F	300 F	350 F
LEGEND			300 F	300 F	340 F
LIVERPOOL FC			250 F	250 F	310 F
LURO OF TEMPRESS			300 F	300 F	
MERCENARY III			250 F	290 F	
MICKEY CROSSWORD			250 F	250 F	250 F
MICROPROSE GOLF			340 F	340 F	240 F
MICROPROSE GP			340 F	340 F	
MONKEY ISLAND			340 F	340 F	340 F
MOONFALL			250 F	290 F	
MYTH			250 F	350 F	270 F
NASKAR			340 F	340 F	
PACIFIC ISLANDS			245 F	249 F	
PERFECT GENERAL			339 F	339 F	289 F
PLAN 9F OUTERSPACE			340 F	340 F	290 F
POOL			300 F	300 F	
POPULUS II			290 F	290 F	390 F
PREMIERE			270 F	270 F	
PROPHECY			290 F	290 F	290 F
PUSH OVER			250 F	250 F	290 F
RAGNAROK			340 F	340 F	350 F
RISKY WOODS			290 F	290 F	
ROBOCOP III			249 F	249 F	342 F
SENSIBLE SOCCER			249 F	245 F	
SHADOW LAND			249 F	249 F	285 F
SHITTLE			308 F	308 F	
PAPIN	145 F	195 F			
PANZA KICK BOXING	195 F	245 F			
PARAGLIDING	165 F	225 F			

JEUX	AMSTRAD CPC K7	AMSTRAD CPC DISK	ST	AMIGA	PC
PARASOL STAR	125 F	165 F			
PREDATOR II	109 F	165 F			
PSYBORG	165 F	245 F			
RACE DRIVING	105 F	155 F			
RAMPARTS	105 F	155 F			
ROBOZONE	165 F	165 F			
ROBOCOP II	165 F	165 F			
RODLAND	115 F	155 F			
SHADOW DANCER	105 F	165 F			
SIM CITY	145 F	195 F	290 F	260 F	290 F
SLIDERS		195 F			
SMASH TV	105 F	155 F			
SPACE CRUSADE	105 F	155 F			
SPACE GUN	125 F	165 F			
SPIRIT OF EXCALIBUR	105 F	165 F			
STAR CENTRER	105 F	155 F			
STEVE MAC QUEEN	165 F	225 F			
SILENT SERVICE II			289 F	339 F	339 F
SIMANT			290 F	290 F	340 F
SPACE GUN			250 F	250 F	
SPECIAL FORCES			339 F	329 F	289 F
SPOT			199 F	199 F	239 F
STRARUSH			236 F	239 F	239 F
STORMBALL			245 F	249 F	295 F
STRICKER			249 F	249 F	
SUPER TETRIS			339 F	339 F	
TENNIS CUP II			250 F	250 F	
TERMINATOR II			250 F	250 F	280 F
THE ADAMS FAMILLY	125 F	155 F	250 F	250 F	290 F
THE MANAGER			250 F	300 F	280 F
THE SIMPSON'S	105 F	135 F	240 F	240 F	
TINTIN THE FOX	109 F	155 F	245 F	249 F	
TURBO CHAROE			269 F	269 F	
UGN			249 F	249 F	
UTOPIA DATA DISK	145 F	145 F			
ULTIMA 6			299 F	299 F	
VIDO KID			249 F	249 F	
VROOM DATA DISK			145 F	145 F	
WARZONE			249 F	249 F	
WINTER SPORTS 92			249 F	249 F	249 F
WIZ KID			249 F	249 F	265 F
WOLF CHILD			285 F	285 F	
W W.F.	125 F	169 F	249 F	249 F	289 F
ZOOL			249 F	249 F	289 F
SUPER SPACE INVADERS	105 F	175 F			
SUPER SKI II		225 F			
TERMINATOR II	105 F	155 F			
TORTUES NINJA II	105 F	155 F			
THE SHOES PEOPLE	109 F	155 F			
THUNDERS JAWS	109 F	155 F			
TOUCH DOWN		155 F			
VOLFIED	109 F	155 F			
WORLD CLASS CRICKET	165 F	195 F			
WORLD CLASS RUGBY		225 F			
XYPHOS PHANTAISY		185 F			

SERVICE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

Clients du SURCOUF de province, en achetant par correspondance, vous n'avez rien a payer à la commande. N'envoyez pas votre règlement, vous paierez en contre-remboursement a la livraison. Le port et les frais de contre-remboursement sont à votre charge. Si vous souhaitez acheter a crédit, contactez notre Service Crédit qui vous fera parvenir le dossier CETELEM. Vous pouvez également commander par téléphone, en nous communiquant votre numéro de carte bleue.

BON DE COMMANDE

A RETOURNER AU SURCOUF, 71-75, AV. PHILIPPE-AUGUSTE - 75011 PARIS

NOM / Prénom

N° Rue

Code Postal Ville

DESIGNATION	Qté	PRIX UNITAIRE	PRIX TOTAL
Signature		TOTAL COMMANDE	

CONCOURS

PARTICIPEZ AU GRAND CONCOURS "D-DAY, le jour J"

Avec Loriciel, Génération 4 et LA FNAC GAGNEZ UN PC 386. Ecran VGA avec CD-Rom intégré et de nombreux autres lots... Pour participer, remplissez le bulletin réponse que vous trouverez à l'intérieur du jeu, dans Génération 4 N°49 ou sur simple demande auprès de Loriciel.

REGLEMENT DU CONCOURS

1) LORICIEL SA organise en collaboration avec la FNAC et GENERATION 4 un grand concours sur le jeu "D-DAY, le jour J" de FUTURA

2) Ce concours est ouvert à tous sans obligation d'achat Seuls les membres de LORICIEL, GENERATION 4 et de la FNAC en sont exclus

3) Les bulletins de participation se trouvent à l'intérieur des jeux "D-DAY, le jour J" vendus a la FNAC dans GENERATION 4 n°49 ou sur simple demande auprès de LORICIEL

4) La date de cloture du concours "D-DAY, le jour J" est fixée au 31 Mars 1993, le cachet de la poste faisant foi.

5) Seuls les bulletins renvoyés avant la date de clôture à Concours "D-DAY, le jour J" – LORICIEL SA 7, rue du Fossé blanc – 92624 Gennevilliers Cedex , pourront être pris en compte

6) Les gagnants de ce concours seront prévenus individuellement par LORICIEL

7) En cas d'égalite, les gagnants seront designes par tirage au sort.

LISTE DES LOTS :

1er prix : un PC 386 Ecran VGA avec CD-ROM intégré et la compilation "SPORT S BEST" sur CD-ROM de LORICIEL

- **Du 2ème prix :** une console LYNX (Atari) avec le jeu "Super Skweeks" de LORICIEL
- **Du 3ème au 5ème prix :** La compilation "SPORT'S BEST" sur CD-ROM de Loriciel
- **Du 6ème au 10ème prix :** Un logiciel à choisir dans le catalogue LORICIEL

QUESTIONNAIRE :

Question 1 : Combien de corps d'armée sont utilisables dans D-Day ?
☐ 1 ☐ 2 ☐ 4

Question 2 : Quelle est la date exacte du jour J (D-DAY) ?
☐ 6 juin 44 ☐ 21 juin 44 ☐ 4 juillet 44

Question 3 : GENERATION 4 a testé D-DAY dans son numéro 49 : combien de pages sont réservés à ce test ?
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3

Question 4 : Qui est le testeur de D-DAY dans Génération 4 ?
☐ Didier ☐ Yann ☐ Olivier

Question 5 : Quel cadeau est offert avec le jeu "D-DAY" pour son lancement ?
☐ un poster ☐ une cassette video ☐ un livre d'histoire

NOM : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Tel : _____

Machine possédée : _____

La Meilleure Sélection de Logiciels du

Domaine Public

Une mine d'or pour votre micro Atari ST, Amiga, Compatibles PC et bientôt Macintosh

Ces logiciels sont également disponibles sur : 3615 IFA et 3615 GRATICIEL

EXTRAIT DU CATALOGUE ATARI COMPTANT PLUS DE 570 DISQUETTES

DISQUETTE ST 017
MONOPOLY une excellente adaptation de ce célèbre jeu de société, entièrement en Français.

DISQUETTE ST 117
JOUE ET GAGNE utilitaire prévu pour vous aider à bien parier aux courses de chevaux

DISQUETTE ST 106
BUBBLE un très bon jeu d'arcade du style Bubble Ghost, dans lequel vous devrez diriger une bulle en évitant de toucher les parois et les objets qui se trouvent sur le parcours

DISQUETTE ST 143
PENGUY un excellent jeu style jeu de café Fousses les blues de glaces et écrasez vos ennemis

DISQUETTE ST 236
TAROTS un bon jeu de tarots pour les mêpons de ce jeu

DISQUETTE ST 253
AIR WARRIOR un excellent simulateur de vol.

DISQUETTE ST 287
T-GAME voilà un fabuleux jeu qui devrait plaire aux fans de Tetris. Ce n'est pas tout à fait ou ellene, un un jeu différent, si ce n'est que cette version offre de nouvelles formes de pièces En Français.

DISQUETTE ST 350
BANQUE logiciel de gestion des prêts et des investissements. Peut mais essenil

DISQUETTE ST 349
ADRASE gestion de base de données pour vos adresses mules.

DISQUETTE ST 350
CES ANIMAUX QUI NOUS GOUVERNENT une collection de caricatures de nos hommes politiques les plus connus A voir absolument

DISQUETTE ST 396
KASSKONG superbe casse briques comprenant 50 tableaux.

DISQUETTE ST 404
NKOCHROMB MASTER v2.24 après être tombé dans les mémdres des vieux logiciels, ce logiciel nous revient avec une nouvelle version capable de rivaliser avec les logiciels de dessin du dernier cri. La qualité des logiciels venus d'Allemagne n'est plus à prouver Excellent.

DISQUETTE ST 500
PRIME programme de numérologie qui vous permettra d'analyser et interpréter les ombres qui régissent votre vie.

EXTRAIT DU CATALOGUE AMIGA COMPTANT PLUS DE 1500 DISQUETTES

DISQUETTE AM 170
MIAM MAN jeu dans lequel vous dirigez un serpent qui s'allonge au fur et à mésure qu'il avale des pastilles, à vous d'éviter qu'il se morde la queue.

DISQUETTE AM 376
DRIPGAMS un fabuleux jeu d'arcade type Pipemania, un must du Domaine Public A voir absolument.

DISQUETTE AM 388
MANUEL C 1 un manuel complet pour le langage C sur Amiga et de plus c'est entièrement en Français Plus de 200 pages pour apprendre le langage C.

DISQUETTE AM 451
BBASE II v5.3 un très bon logiciel de gestion de base de données permettant d'exploiter 600 fiches de 9 champs

DISQUETTE AM 453
SYNTHESIS v4 2 un excellent logiciel de création musicale Ou des meilleurs du genre soundtrackers.

DISQUETTE AM 454
THE ENTERPID jeu de stratégie militaire.

DISQUETTE AM 455
DR MARIO un nouveau clône du Tétris absolument génial.

DISQUETTE AM 458
SPERGEBRIET v2.512 un excellent jeu de plateau avec une éditeur de tableaux Graphismes très soignés. A posséder absolument.

DISQUETTE AM 459A et 459B
ZALYCON un superbe jeu d'arcade aux graphismes agréables Au commande de votre vaisseau vous devez commencer par vous frayer un chemin au travers d'un champ d'astéroids Attention 2 disquettes.

DISQUETTE AM 460
FILEMASTER v2 1 • utilitaire de gestion de disques et de fichiers Une excellente réalisation.

DISQUETTE AM 467
MECH FIGHT un bon jeu de rôle dans lequel vous devrez survivre aux attaques de différents insectes, robots et aliens. Se joue à la souris, et possède une options pour la sauvegarde de vos parties.

DISQUETTE AM 468
CAVE RUNNER encore un bon jeu du style Caverunner ou Boulderdash Ho non, il y a encore des adeptes de ce style jeu.

EXTRAIT DU CATALOGUE PC COMPTANT PLUS DE 550 DISQUETTES

DISQUETTE PC 004
SOMMP PLUS V 3 00 un excellent logiciel de gestion de compte Il gère recettes, dépenses, comptes bancaires et associés Comprend un module pour le suivi des actions et obligations En Français.

DISQUETTE PC 034
FAMILY TREE ETC Logiciel de généalogie très complet, en Français et accompagnés d'une documentation importante et claire.

DISQUETTE PC 070
VIRGULE 5 01 voici la toute nouvelle version de ce fabuleux traitement de texte Français en shareware Mode d'emploi inclus. Une très bonne réalisation

DISQUETTE PC 084
PLANTES Logiciel Français pour tout savoir sur les plantes, leur utilisation en pharmacie et dans les régimes

DISQUETTE PC 094
COMMANDER KEEN magnifique jeu d'arcade EGA, VGA avec des animations extrêmement fluides et des graphismes de très bonne qualité. Vous incarnez un personnage qui doit débarasser le monde des horribles Vermeen Ceux ci ont volé des pièces de votre vaisseau, à vous de les retrouver

DISQUETTE PC 184
LA VIE DU LAC logiciel éducatif créé en collaboration avec 3DE Il vous explique tout sur les lacs, leur origine, leur faune, leur flore, etc...

DISQUETTE PC 476
GESCLI logiciel de gestion de clients pour petites entreprises clubs informatiques, particuliers associations Logiciel de très bonne qualité d'utilisation A la portée de tous, accompagné d'un fichier de documentation clairs Il est même possible d'obtenir une extrnsion réseau Logiciel entièrement en Français.

DISQUETTE PC 477
LOTOBASE v1.0 Base de données contenant tous les tirages du Loto A l'aide d'écrans statistiques, ce programme vous aidera à choisir les numéros à cocher dans vos grilles et peut être aussi de vous faire gagner

DISQUETTE PC 501
WOLFENSTEIN 3D un excellent jeu dans lequel vous devez vous échapper d'une forteresse nazie L'animation 3D en temps réel vous laissera sans voix A essayer absolument. Il faut être équipé d'un disk dur et d'une carte VGA

EXTRAIT DU CATALOGUE MATERIEL ET CONSOMMABLES

Souris Atari ST	210 F
Souris Amiga	210 F
Souris Compatible PC	217 F
Tapis de souris	40 F
Trackball Atari ST	355 F
Trackball Amiga	355 F
Trackball Compatible PC	445 F
Filtre pour écrans 12"	142 F
Filtre pour écrans 14"	153 F
Support imprimante	250 F
Support pivotant pour écrans 12"	142 F
Support pivotant pour écrans 14"	153 F
Boîte de rangement 50 x 3.5"	70 F
Boîte de rangement 100 x 3,5"	88 F
Boîte de rangement 50 x 5.25"	70 F
Boîte de rangement 100 x 5,25"	88 F
Câble péritel Atari ST	88 F
Câble péritel Amiga	34 F
Rallonge joystick 20 cm	81 F
Rallonge joystick 1,50 m	52 F
Câble imprimante parallèle 1,80 m	100 F
Câble mi modem	75 F
Câble minitel	250 F
Extension 512K Amiga 500	330 F
Extension 512 K Amiga + horloge	470 F
Extension 512 K Atari STF	990 F
Extension 2 Mo Atari STF	2190 F
Extension 4 Mo Atari STF	711 F
Barette SIP 256 K Atari STE/PC	500 F
Barette SIP 1 Mo Atari STE/PC	342 F
Barette SIMM 256 K Atari STE/PC	300 F
Barette SIMM 1 Mo Atari STE/PC	550 F
Lecteur externe Atari	750 F
Lecteur externe Atari + Turbo Blue	500 F
Lecteur interne Atari	550 F
Lecteur externe Amiga	590 F
Lecteur interne PC 5,25"	490 F
Lecteur interne PC 3,5"	65 F
Boîtiers 5,25" lecteur PC 3,5"	

PROMO
jusqu'au 30/11/92
Rubans pour imprimante Star NL10
25 Frs pièce.
1 acheté = 1 gratuit

Autre matériel appelez-nous au : 27.65.58.11

Bon de Commande à retourner à IFA, 549 Route Nationale 59680 Cerfontaine

Je commande les disquettes suivantes :

.....

.....

.....

Disquettes Atari ST : 33 Frs pièce
Disquettes Comp• PC 33 Frs pièce
Disquettes Amiga . 22 Frs pièce

5 Disquettes commandées = La 6ème GRATUITE

Frais de port . 25 Frs

Règlement .
O Chèque O Mandat O Contre remboursement (ajouter 40 Frs)

Je désire recevoir
Le catalogue des meilleurs logiciels Domaine Public et Sharewares (contre 10Frs en timbres) pour O Atari O PC et Comp O Amiga O Macintosh

Le logiciel de téléchargement (contre 10Frs en timbres) :
MOON 3615 GRATICIEL • O Atari O PC et Comp O Macintosh O Amiga
QUICKER 3615 IFA O Atari O PC et Comp O Macintosh

O Le câble de téléchargement à 75 Frs
O Le catalogue Matériel et Consommables (contre 10 Frs en timbres)

GEN4 NOV92

Nom ..... Prénom .....
Rue .....
Code Postal ..... Ville .....

ROBOCOP 3

Gen d'Or

Ocean — Jeu d'arcade — Testé sur PC — Disponible sur Amiga, PC et ST.

Demandez un peu à Stéphone ce que sont ses trois directives personnelles, et à quelque chose prêt, vous obtiendrez la même réponse que Robocop; Se protéger. Faire Respecter sa loi. Servir son intérêt. Et si on le reprogrammoit ?

Le flic-sardine est de retour ! On avait déjà pu apprécier les qualités de programmation de l'équipe de D.I.D. grâce aux versions PC de F29 Retaliator puis d'Epic, mais cette fois, avec Robocop 3, il n'y a plus aucun doute, ces gens-là manient la 3D comme des dieux.

Comme dans les films, tout commence par des publicités et le journal télévisé...

Basé sur le film du même nom, qui n'est toujours pas sorti tant son scénario est grotesque (Robocop vole même grâce à des fusées dans son dos), le jeu propose des scènes d'action variées, entrecoupées de scènes cinématiques dignes de l'intro d'Epic. Le jeu peut se pratiquer de deux manières différentes. Soit vous suivez le scénario du film, soit vous vous entraînez directement à l'une des scènes d'action... Tout commence par le rachat de l'OCP par les japonais, qui sont bien décidé à pousser la construction de Delta City sur la vieille ville de Détroit. Pour forcer les contestataires à partir, des troupes de réhabitation ont été mandatées par la mairie. En fait, ce sont de véritables mercenaires qui tuent tout simplement les habitants qui ne partent pas. Pour couronner le tout, les flics, comme d'habitude, font la grève. Le jeu commence alors que le dépôt d'arme de Detroit vient d'être cambriolé. Robocop est fort heureusement sur le coup, et une poursuite s'engage. Vous dirigez la voiture comme dans tout bon simulateur qui se respecte, si ce n'est que la 3D est vraiment époustouflante. Il faut tout d'abord repérer le camion des

Dans les couloirs de l'OCP, sachez reconnaître les otages des ravisseurs avant de faire feu et d'abattre les ennemis...

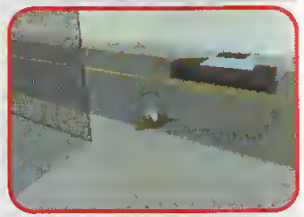
voleurs, puis lui rentrer dedans plusieurs fois pour le stopper. Méfiez-vous des hommes qui tirent par la porte arrière. Une fois le camion stoppé, vous vous arrêtez dans les rues, où vous allez devoir éliminer des punks plus ou moins agressifs. Toujours représentée en 3D, cette scène est vraiment originale et vous plonge bien dans l'ambiance des

films. Plus tard, vous aurez à explorer de même une église et même les locaux de l'OCP. Il vous faudra cependant vous révolter à un moment contre vos supérieurs si vous ne voulez pas terminer le jeu comme offenseur des innocents. Si vous le faites, vous serez alors équipé de fusées dans une scène de combat en vol et à terre très bien faite, et enfin vous pourrez combattre le robot-ninja des japonais. Original dans ses phases de jeux, Robocop 3 bénéficie

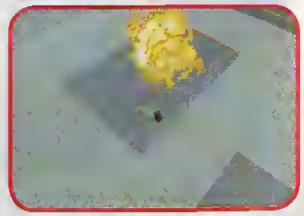
Une scène cinématique comme l'équipe de D.I.D. a l'habitude d'en faire...

d'une réalisation impeccable, avec une 3D rapide et des vues extérieures à couper le souffle. Au final, Robocop 3 sur PC est encore plus réussi que les versions Amiga et ST. Le jeu plaira à tous les fans de 3D et d'action, qui y rejoueront avec plaisir régulièrement Une nouvelle réussite de Digital Image Design !

S.L.



Une erreur de manipulation et vous voilà planté dans le sol. Ca vous apprendra à vouloir regarder les voitures de trop prêt.



Robocop avec des fusées dans le dos... On croit rêver ! En attendant, cette scène est la plus impressionnante du jeu, par sa rapidité et son intérêt.

80%

GRAPHISME	12/20
SON	11/20
ANIMATION	18/20
DUREE DE VIE	13/20

PINBALL Fantasies

21ST Century Entertainment — Flipper — Testé sur Amiga
Disponible sur Amigo.

Après le très bon Pinball Dreams l'on dernier, voici la toute nouvelle production de 21ST Century Entertainment. Notre Extra-Boule à nous, comprenez Didier, a complètement tilté pour ce flipper où il est question bien évidemment de boules rebondissantes sur divers élastiques.

Pinball Fantasies fait partie de ces jeux, de plus en plus rare, qui portent bien leur nom. Ce flipper (Pinball pour les anglophobes, billard électronique pour les puristes) est en effet assez original et délirant pour le rendre vraiment sympathique. Ce ne sont pas moins de quatre billards électroniques différents qui vous sont proposés. Chacun possède bien sûr un thème différent: horreur, course automobile, casino et cirque. Les graphismes, ainsi que la disposition

Comme d'habitude, le haut des flippers sont bourrés de boucles et de passages, parfois très durs à atteindre

des éléments changent complètement, tout comme les bruitages et les messages affichés, vous indiquant ce qu'il faut faire pour obtenir tel ou tel bonus exceptionnel. Les musiques et les bruitages méritent à eux seuls un très grand bravo. Notre salle de test est devenue avec Pinball fantasies, aussi bruyante qu'une Cafétéria de Lycée ou qu'une salle de jeu vidéo! De un à huit joueurs peuvent se mesurer, jouant du flipper et secouant éventuellement le tout. Comme dans la réalité, il ne faut

A droite, le flipper Party Land, avec entre autre des couloirs cachés dans le haut du flipper. Un peu trop coloré, il rend la boule difficile à suivre des yeux!

pas abuser de cette option, sinon c'est le Tilt. Pour chacun des flippers, vous aurez bien sûr l'extra-ball, le spécial, les bonus, les captures... La sauvegarde des meilleurs scores donne en outre au jeu une bonne durée de vie, grâce à ce désir de toujours battre le record actuel. La jouabilité est excellente, les flippers répondant à la perfection. Amortis, contrôles, reprises et fourchettes sont faciles à effectuer! Le réalisme des rebonds et de la trajectoire de la boule est lui aussi parfait. Cela faisait très longtemps que je ne m'étais pas amusé avec un flipper sur micro. Pinball

Fantasies, s'il n'est pas très inovateur par son sujet, offre par contre des heures d'amusements assurées. Un bon produit qui vous évitera, pendant quelques temps de griller tout votre argent de poche dans de vrais flippers !

D.L.

76%

GRAPHISME	15/20
SON	16/20
ANIMATION	15/20
DUREE DE VIE	14/20

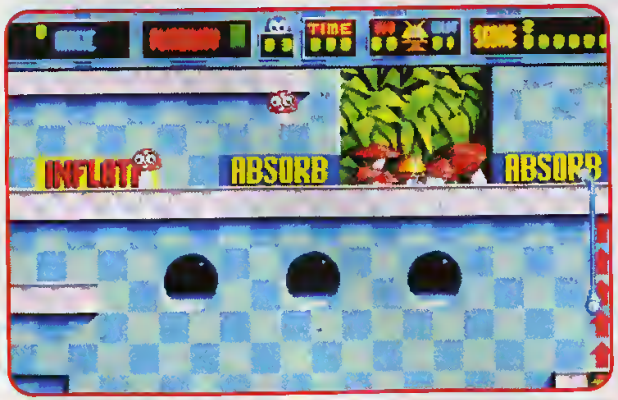
SILLY PUTTY

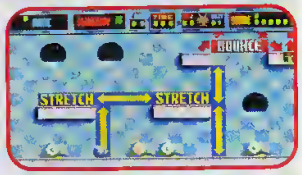
Gen d'or

System 3 – Jeu d'arcede – Testé sur Amiga – Dispanible sur Amiga.

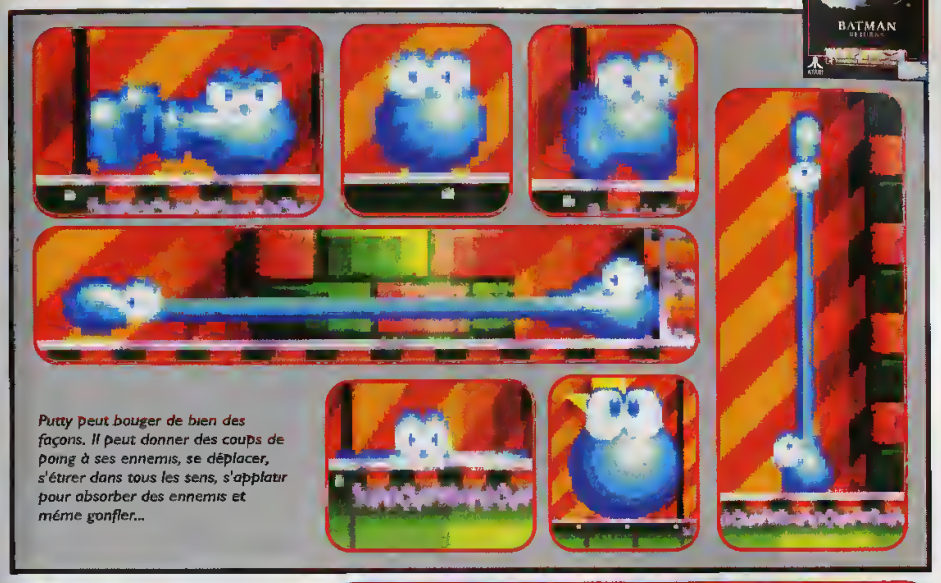
Après l'incroyoble saga de Last Ninja, System 3 se lance dans l'orcode à lo guimouve. Véritable boule de gomme, Christion s'est bien attoché à Silly Putty et il o véritablement fallu le décrocher de son joystick ofin qu'il écrive son test !

Silly Putty est un personnage cartoonesque tout de gomme vêtu. Seuls deux petits yeux émergent de la masse. Pour se déplacer, il peut ramper ou s'étirer à la manière d'un chewing-gum. Cette dernière solution s'avère très efficace pour franchir des trous et pour se projeter aux différents niveaux des tableaux. Il peut également sauter, taper sur les adversaires, ou se transformer en flaque gluante pour absorber des objets et récupérer la force vitale des monstres qui y tombent. Enfin, il peut gonfler, gonfler encore et encore jusqu'à exploser, ce qui provoque la chute de tous les monstres présents à l'écran. Le jeu comprend deux étapes. Dans la première, Silly Putty doit libérer une horde de robots (plus les niveaux sont élevés, plus il faut en sauver), les Bots, et les raccompagner à leurs soucoupes volantes. L'action est rapide. Les modes de déplacements de Silly, assez déroutants au départ, permettent en fait de multiples acrobaties

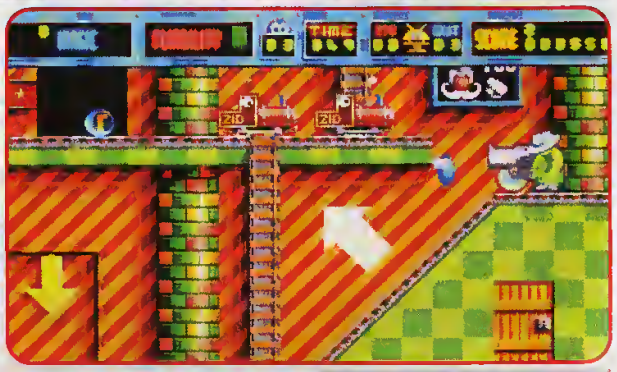


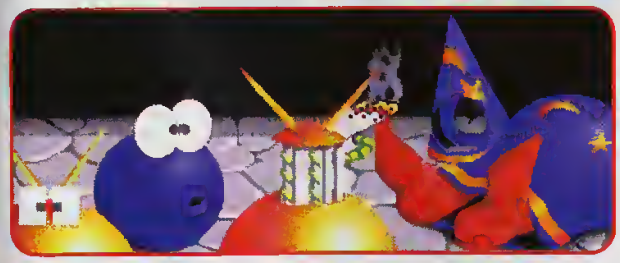


Putty, à droite de l'écran, est en train de grimper d'une plate-forme à une autre. Il semble aussi élastique que Didier les lendemains de cuite !



Putty peut bouger de bien des façons. Il peut donner des coups de poing à ses ennemis, se déplacer, s'étirer dans tous les sens, s'applatir pour absorber des ennemis et même gonfler...





Et voici Putty en pleine action... Vous apprécierez les mimiques du personnage, qui semble venir d'un dessin animé

Dans la seconde partie, les Bots tentent de construire un immeuble. Leur démarche est malheureusement entravée par les sbires de Dazziedaze, le méchant de l'histoire. Silly doit à nouveau les absorber pour les "recracher" dans une cage d'ascenseur. Contrairement à la première étape où ils étaient prisonniers de blocs de glaces, les Bots sont ici mobiles... et mortels. Ils tentent par leurs propres moyens de gagner la sortie ce qui n'est pas sans engendrer quelques décès obligeant Silly à prendre des risques pour trouver de nouvelles âmes à sauver.
Non content d'être original, Silly Putty bénéficie d'une réalisation plus que performante. Chaque niveau est un véritable délire vivant de couleurs, de bruitages fantaisistes (des poules, des samourais et autres joyeusetés) et d'action intensive sans parler de la jouabilité qui reste exemplaire. Silly Putty est une valeur sûre ! *C.R.*

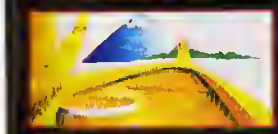
Et voici les différents monstres et bonus que vous aurez à affronter au cours des niveaux du jeu.

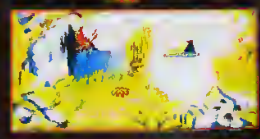
GRAPHISME	15/20
SON	18/20
ANIMATION	15/20
DUREE DE VIE	15/20

84%

WEEN
THE PROPHECY

"Sur le Royaume des Roches Bleues, s'étend l'ombre de Kraal"





Un grand jeu d'aventure ensorceleur!
Des personnages animés en vidéo* et directement incrustés dans les décors.
Un vampire vorace et malicieux pour une étrange alliance.
Une ergonomie simple et riche.

*Sur PC uniquement

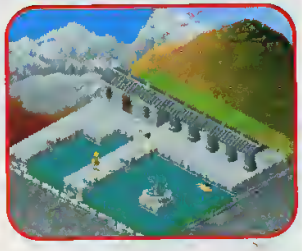
Disponible sur PC HD, ATARI, AMIGA / Sortie octobre 1992 - Disponible sur COMMODORE / Sortie novembre 1992.
Une production CORTEL VISION - 5, rue [illegible] - 75017 PARIS - FRANCE

CORTEL VISION

ROME

Millennium – Jeu d'aventure/réflexion
Testé sur PC – Disponible sur PC.

Ce jeu d'aventure vous propose de commencer esclave pour finir empereur de Rome... Mais la route est longue, et vous emmenera de part le monde... De votre condition d'esclave à Herculaneum, petite ville dont vous devez vous échapper au plus vite avant l'explosion du Mont Pelée, vous arriverez en tant que citoyen à Rome pour déjouer un plan d'assassinat de l'Empereur. Nommé à la tête d'une légion, vous partirez en Grande-Bretagne, puis en Egypte, avant de revenir triomphant sur Rome.
Là, vous devrez vous faire élire consul, en utilisant des moyens plus ou moins honnêtes, avec de tuer vous-même l'Empereur et ainsi, régner sur Rome. Comme vous pouvez le voir vous avez du pain sur la planche, mais pas de panique, l'interface de jeu est très simple. Vous avez le choix entre plusieurs options tels que Faire, Utiliser, Parler...



De plus lorsque vous êtes proche d'un lieu ou d'un objet important, d'autres options s'affichent comme Voler, Soudoyer... Les deux campagnes militaires sont la phase wargame du jeu, où vous aurez à deployer vos armées grâce à des options comme Envoyer, Regrouper... Enfin, vous aurez à jouer une phase politique lors de votre candidature au poste de consul. Dans l'ensemble, le jeu est très varié, couplant des périodes d'aventures avec des phases de wargames.
Il faut signaler que le jeu est difficile, et vous devrez souvent recommencer pour trouver les bonnes actions à accomplir. La réalisation tient la route, même s'il est dommage que le graphisme ne soit pas de très bon niveau. En fin de compte, après une première impression plutôt négative, le jeu s'avère très intéressant et très complet après quelques heures de jeu.

Y.R.

74%

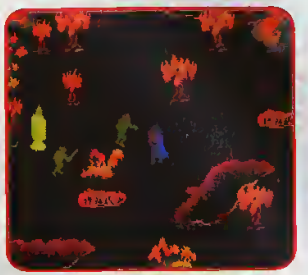
GRAPHISME	11/20
SON	11/20
ANIMATION	08/20
DUREE DE VIE	15/20

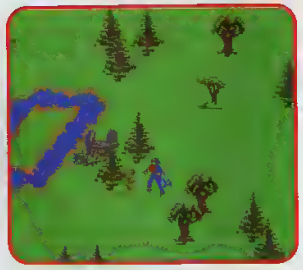
SPELLCRAFT

UbiSoft/Asciiware – Jeu de rôle/aventure
Testé sur PC – Dipponible sur PC.

Vous voilà dans le rôle de Robert, un homme qui vie tranquillement dans son confortable petit chez lui lorsqu'il reçoit une lettre d'un obscur et richissime oncle anglais qui lui donne rendez-vous auprés de l'immémorial et mégalithique monument de Stonehenge. Assoiffé que vous êtes par le juteux héritage qui se profile à l'horizon (shame on you !), vous foncez au rendez-vous, et voilà t'y pas que vous êtes téléporté dans un autre royaume dans lequel un maître magicien vous avoue qu'il vient de vous jouer ce tour pendable, mais que comme c'est pour le bien de l'humanité, mieux vaut vous taire et obéir. En gros, plusieurs magiciens veulent envahir notre belle Terre, et vous devez leur barrer la route. Le magicien vous envoie dans plusieurs de leurs territoires pour trouver différents objets... que vous donnerez à des personnes sur Terre... qui vous donneront elles-mêmes des informations et des sorts... qui vous permettront de progresser dans votre quête ! Au tout début du jeu, vous choisissez une des quatres grandes écoles de magie (feu, air, eau et terre), ce qui orientera vos études de magie. Nous arrivons là au point le plus intéressant du soft, la magie. Vous concoctez des sorts à partir de différents ingrédients et runes que vous pourrez modifier pour augmenter leurs caractéristiques de destructions, leur porté, durée...
Si les graphismes sont assez corrects, la version testée manquait cruellement de musiques et de bruitages. Fort heureusement entiérement en français, ce jeu me donne l'impression que l'on a collé une histoire autour d'un système de sort. A mon avis, ce jeu mi-aventure, mi-rôle est peut-être trop complexe et paraît ne devoir accrocher vraiment que les malades de magie.

O.C.





72%

GRAPHISME	14/20
SON	–
ANIMATION	06/20
DUREE DE VIE	13/20

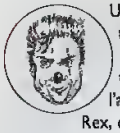
TASK FORCE
1942
SURFACE NAVAL ACTION IN THE SOUTH PACIFIC™
Combattez dans le Pacifique
MICROPROSE
SIMULATION • S-TEAM
Task Force 1942

Rex Nebular and the Cosmic Gender-Bender

Gen d'Or

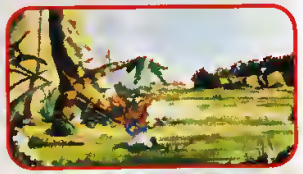
Microprose – Jeu d'aventure – Testé sur PC – Disponible sur PC.

Olivier adore courrir après des jeunes femmes en tenues affriolantes. Ce jeu Microprose l'a cependant rendu un peu mains fanfaron et beaucoup moins sûr de lui quand à ses qualités de Don Juan !

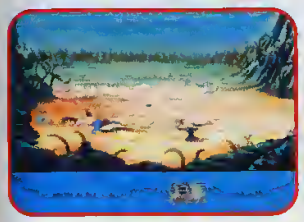


Une planète peuplée uniquement de femmes. C'est sur ce monde terrifiant que se déroule l'action de Rex Nebular. Rex, c'est le nom du héros que vous allez incarner dans ce premier jeu d'aventure de Microprose, l'éditeur spécialisé jusqu'alors dans les simulations. C'est au cours d'une des nombreuses missions de votre vie d'aventurier que vous vous retrouvez aux abords d'une planète bizarre et quasi-invisible. Vous êtes alors touché par une salve provenant d'un énorme vaisseau équipé d'un écran de camouflage et vous vous écrasez alors lamentablement sur ce monde sur lequel les créatures du sexe opposé vous considèreront comme un réservoir à semence. Ceci peut laisser rêveur certain d'entre vous... Pourtant, lorsque vous saurez que le rythme que l'on risque de vous imposer se situe entre 600 et 800 saillies pour la première journée, vous imaginez le désarroi de

Un humour décapant... un intérêt croissant... Pour un coup d'essai, c'est un coup de maître.



notre héros (même moi... mais bon !) Enfin, le fait est que vous vous retrouvez prisonnier de votre vaisseau qui a quand même résisté au crash (c'est pas le cas d'autres que je ne nommerais pas...). Vous évoluerez donc au milieu de cette histoire loufoque et découvrirez



complexes souterrains, ville fantôme, j'en passe et des meilleurs... Vous vous en rendez compte, le scénario est assez sympa et surtout prête à un nombre de situations assez... comment dire.. suggestives (ouf!) Vous pouvez donc, à tout moment du jeu, paramétrer le jeu entre trois styles différents si vous jugez que votre petit frère n'est pas encore assez apte à supporter la vue de scènes un peu olé olé. Les modes sont ; salace, osé, gentillet (devinez lequel j'ai pris (NDLR gentillet ?))

Le premier choc vient en ouvrant la boîte, neuf disquettes haute densité 1,44

Cette charmante jeune personne vous posera quelques questions. Si vous refusez de lui répondre, elle se fachera sérieusement. Comme dit le proverbe, ce que femme veut...

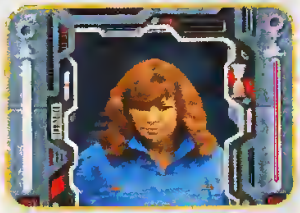
Mo. On y est habitué chez Microprose, mais ça surprend toujours sur un jeu d'aventure. Puis on passe au graphisme. C'est très joli, bien que j'eu préféré quelques fois un peu plus de couleurs. Ensuite les sprites représentant les divers personnages présents à l'écran se mettent à bouger. Là, c'est le deuxième choc. En effet, toutes les animations de votre personnage ont été faites en

utilisant le procédé dit de rotoscoping. Cette technique consiste à filmer une personne pendant qu'elle fait un certain type d'action, puis de redessiner toutes les positions image par image. Côté réalisme, on peut difficilement faire mieux, d'autant que ces animations sont également définies en profondeur (le personnage diminue ou augmente en taille selon qu'il se trouve plus ou moins prés de l'écran). Ensuite, vient le son.

D'un côté, la musique, qui même si elle est très simple, crée une ambiance tout à fait sublime, un peu comme celle de Star Trek, et de l'autre, des voies et des bruitages digitalisés impressionnants. Ensuite, c'est l'humour qui imprègne le

Le laboratoire du complexe souterrain. Comme vous pouvez le voir, le cratère vous rappellera de joyeux souvenirs, comme ceux de vos premiers travaux pratiques de chimie.

jeu qui vous ravira et vous empêchera de le lâcher. Pratiquement toutes les scènes sont sujettes à rigolade et les dialogues sont eux aussi assez corrosifs. En plus de tout ça, le jeu fourmille de petites animations. Vous pouvez carrement vous attendre à en avoir une tous les trois ou quatre lieux différents.
L'interface utilisateur est extrêmement classique et efficace : une liste d'action et un inventaire qui va même jusqu'à vous présenter l'objet sélectionné en 3D et la liste des actions particulières que vous pouvez faire avec celui-ci. En ce qui concerne la durée de vie, ça a l'air également impressionnant, après une demi-douzaine d'heures de jeu, et avoir correctement progressé, je me retrouve dans une ville fantôme qui est assez immense et qui laisse encore présager de nombreux rebondissements.



En conclusion, Rex Nebular est un très bon jeu d'aventure. Il est l'aboutissement d'un savant mélange entre une réalisation technique remarquable, un humour décapant, une jouabilité très bien étudiée une durée de vie importante et surtout un intérêt qui va toujours croissant, et c'est ce dernier point qui en fin de compte fait la qualité d'un jeu d'aventure. Messieurs de Microprose (et mesdames, qui bien que plus nombreuses, doivent avoir la vie dure) je n'aurai qu'un mot, bravo. Pour un coup d'essai, c'est un coup de maître !

O.C.

89%

GRAPHISME	15/20
SON	16/20
ANIMATION	18/20
DUREE DE VIE	17/20

MAIS QUE FAIT LA POLICE !!!

ALERTE !!! Mes enfants, les Tiny Skweeks, viennent de prendre en otage avec un pistolet laser la construction du spatiobus. Ces terribles petits chahuteurs ont détourné le véhicule, pour effectuer une virée sur la Terre. Ils sont armés, les motivés, y semer le désordre ! Vous seul avec votre implacable intelligence pourrez [illegible] turbulents chérubins qui secrètement cultivent le désir de la peindre en rose.

MERCI

Skweek

TINY SKWEEKS

LORICIEL

7 rue du Fossé Blanc [illegible] Cedex - Tel : (1) 46 82 23 38

SPELLCASTING 301 : SPRING BREAK

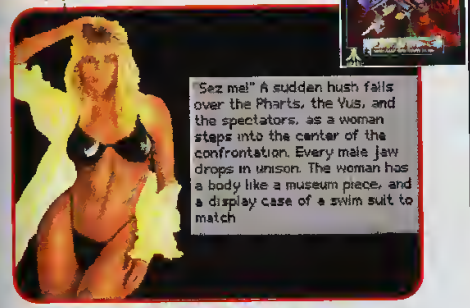
Legend – Jeu d'aventure en anglais – Testé sur PC
Disponible sur PC (EGA/VGA – Ad Lib/Roland MT–32/Sound Blaster)

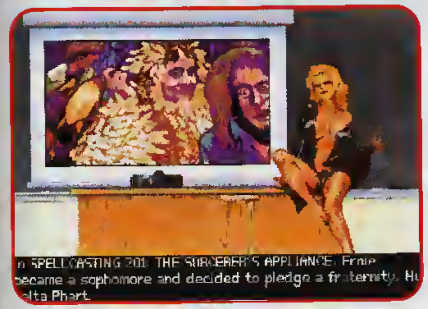
Revenant lui aussi d'une île tropicale merveilleuse, Didier le surfeur détraqué a abandanné sa planche paur un clavier, errant à travers les méandres d'un nauveau jeu d'aventure sexy. Après LGOP2 et Rex Nebular, voici Spring Break, un jeu d'aventure aù les femmes dénudées et sensuelles ne manquent pas.

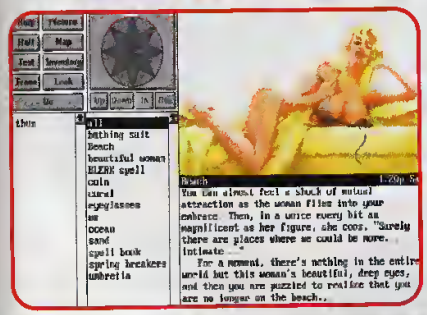
Ernie Eaglebeak, apprenti sorcier et membre de la fraternité de son université de magie, part avec ses compagnons en vacances, sur une île réputée pour ses plages et les rondeurs avantageuses de ses créatures de rêves. Mais voilà, pour gagner le droit de chasser le gibier féminin sur la plage de l'hôtel, il faudra d'abord gagner un concours opposant Ernie et ses amis aux membres d'une fraternité rivale. Pour cela, il faudra que vous vous débrouillez pour gagner diverses épreuves, une pulpeuse jeune femme s'occupant d'arbitrer et de surveiller les deux équipes. Drague, construire le plus beau château de sable, participer à des épreuves nautiques dans une piscine...
Le système de jeu est semblable aux deux premiers épisodes, une petite fenêtre graphique représentant le lieu où vous trouvez, avec hélas seulement 16 couleurs utilisées (mode VGA en 640X480). Diverses autres fenêtres vous permettent de visualiser la description des endroits, de voir la carte qui s'auto-dessine, de voir les issues sur l'écran où vous vous trouvez... A certains moments, vous aurez même droit à des pages plein écrans en mode VGA 256 couleurs ! L'aventure est sympathique, pas complètement linéaire et assez difficile.

Le scénario, assez drôle peut en outre se jouer en mode "osé", auquel cas, les graphismes et les descriptions seront beaucoup plus sexy et chaud! Uniquement en anglais, le jeu pourra poser de sérieux problémes à ceux qui ne pratique que moyennement cette langue. De même, le systéme de jeu, basé à la fois sur l'utilisation de la souris (directement sur l'écran de jeu pour regarder un objet, un personnage ou effectuer une action évidente) ou de texte pour des phrases beaucoup plus élaborées, rend l'aventure difficile et les possibilités très nombreuses. Habitués des jeux à la Sierra, vous risquez d'être fort déçu !

D.L.







Comme vous pouvez le voir, ce jeu laisse le joueur dans des situations pour le moins agréables. Il ne faut donc pas hésiter à utiliser sa magie pour combler un physique assez quelconque et avoir une chance face à ces superbes créatures.

74%

GRAPHISME	14/20
SON	13/20
ANIMATION	–
DUREE DE VIE	16/20

CONTROL RESET
LES SOLUTIONS MULTI-MÉDIAS
CONTROL RESET
Tous nos prix sont TTC

CARTE SON
PRO AUDIO SPECTRUM

ORDINATEUR
80386 ou 80486 2 a 4 Mo D Dur 40 a 120 Mo VGA ou SVGA Couleur

CADEAU 2 LOGICIELS DE JEUX 600FTTC
CADEAU 4 LOGICIELS DE JEUX 1200FTTC
CADEAU 6 LOGICIELS DE JEUX 1800FTTC

386SX 25MHz	386DX 40MHz	486SX 25MHz
2Mo RAM D DUR 40Mo	4Mo RAM D DUR 80Mo	4Mo RAM D DUR 120Mo
VGA 640 x 480 ENTRELACÉ	SVGA1024x768 ENTRELACÉ	SVGA 1024x768 NON ENTRELACÉ
SOURIS JOYSTICK	SOURIS JOYSTICK	SOURIS JOYSTICK
PRO AUDIO SPECTRUM	PRO AUDIO SPECTRUM	PRO AUDIO SPECTRUM
7990TTC	10390TTC	11990TTC

TRIEDRE (1) 30 76 31 19

Toutes nos configurations sont livrees en coffret mini Tawor alimentation 200W, lecteur 3"1/2 Disque Dur, Carte + Ecran VGA couleur SAMTRON Joystick Souris, Carte Son PRO AUDIO SPECTRUM
* AU CHOIX : RAILROAD TYCOON / COMMAND HQ / ELITE+ / BETRAYAL / M1 TANK PLATOON / F19

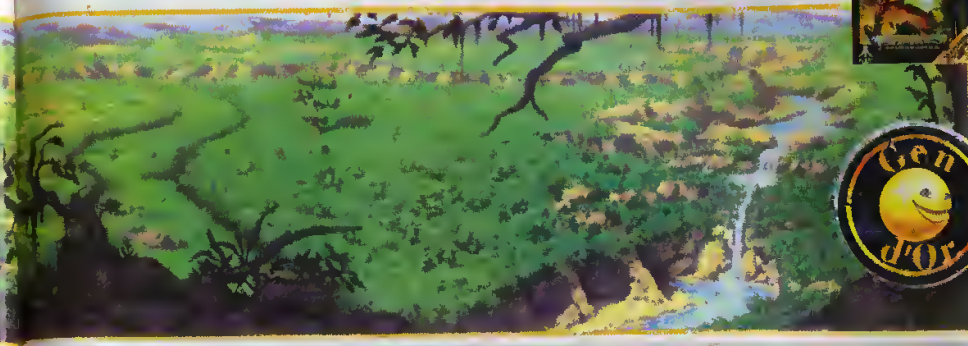
OPTIONS

SOUND BLASTER II	1190F	SCANMAN Logitech	995F
SOUND BLASTER PRO	1750F	ECRAN 1024 x 768 SvGA	1995F
PRO AUDIO SPECTRUM	1795F	ECRAN 640 x 480 VGA	1695F
VIDEO BLASTRER	3290F	Disquettes 3"1/2 1,44Mo	4,20F
Lecteur CD ROM	2790F	RAM 1 Mo	290F
DOS 5.0 Hyundai	490F	STREAMER 120Mo	1695F
WINDOWS Hyundai	450F	Onduleur 350Va	1795F
SUPER MOUSE	225F	Imprimante 132col /180cps	1290F

PARIS ET RÉGION PARISIENNE
CD 75 38 rue de Tunn 75008 PARIS Tél (1) 45 22 51 00 Fax (1) 45 22 48 72
CD 95 Centre Commercial Usines Center 395 avenue du general Leclerc 95130 FRANCONVILLE Tél (1) 30 72 55 12 Fax (1) 30 72 55 13

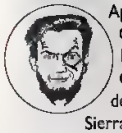
Toutes nos configurations sont GARANTIES 1 AN. Tous nos prix sont toutes taxes comprises. Offres valables jusqu'au 31/10/92 dans la limite des stocks disponibles. Les marques citées sont des marques déposées

Quest for Glory III



Sierra an Line – Jeu d'aventure – Testé sur PC EGA/VGA/Ad-Lib/Saund Baster/Saund Source Pra Audio/Raland) – Dispanible sur PC.

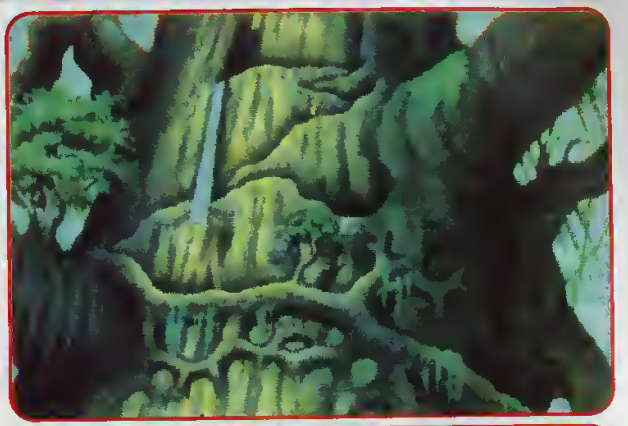
Pour vaus dire à quel paint Yann est paintilleux, sachez simplement qu'il nous revient d'un vayage de deux semaines en Egypte. Ce pharaan des temps madernes s'est danc lancé dans une quête en pleine savane Made In Sierra.



Après Quest for Glory 1, Quest for Glory 2, voici bien sûr... Quest for Glory 3 dernier sortie de la poche magique de Sierra. Premier plaisir profond provoqué par ce jeu: les nombreuses améliorations prouvant que la série ne s'éssoufle pas du tout! Dans le cadre ça va mieux merci, nous avons le graphisme qui est parfois d'une beauté à vous couper le souffle. Une fois de plus, l'utilisation de peintures, retravaillées sous ordinateur, rend les décors vraiment impressionnants. Les combats utilisent le même principe que dans les précédents épisodes, avec cependant de nouvelles possibilités et surtout une meilleure jouabilité. Enfin, le scénario est beaucoup plus travailler que pour les jeux précédents. A la fin de Quest for Glory 2 vous êtes devenu prince de Shapeir, un pays faisant penser au Bagdad des aventures de Sinbad le marin. Vous raccompagnez votre ami Liontaur chez lui à Tarna, où il semble y avoir des rumeurs de guerre alarmantes

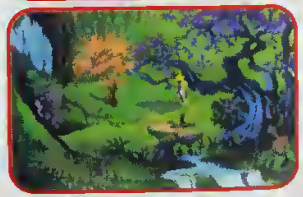
L'entraînement que vous aurez à subir pour devenir un guerrier Simbani sera parfois assez rude, surtout au niveau mental.

Voici la carte de l'est de Fricana Vous pouvez remarquer de vaste jungles et une grande savanne. Naturellement tout ne figure pas sur la carte !



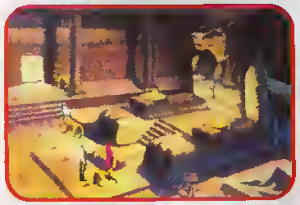
Arrivé sur place, vous apprenez que la tribu des Simbani, à demandé l'aide des Liontaurs pour combattre la tribu des hommes-léopards. Votre ami jure sur l'honneur (chose très sérieuse chez cette peuplade) de préserver la paix, et naturellement vous jurez de l'aider. Après quelques achats dans le bazar de Tarna, où vous avez intérêt à

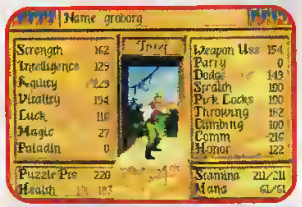
marchander ferme (si vous ne voulez pas passer pour un pigeon), vous partez pour le village Simbani. Là, vous apprenez que la guerre va éclater, car les hommes-léopards ont volé la Lance Sacrée des Simbanis. Vous partez donc à la recherche de la fameuse lance, après avoir effectuer un entraînement intensif, aussi bien physique que mental, afin de prouvez aux Simbanis que vous n'êtes pas une chiffe molle (entre nous, l'entraînement vous servira surtout à moins courir comme un fou dès que vous voyez un monstre, puisque vos caractéristiques en seront améliorées). Une fois que vous aurez gagné le label de " guerrier Simbani ", vous pourrez



Le combat est le seul moyen dont vous disposez pour remonter vos financescar aux dernières nouvelles ,l'or ne pousse pas tout seul dans la jungle Mais comme vous pouvez le remarquer les futurs donneurs ne sont pas tous d'accord !.

vous aventurer dans la jungle et faire toutes sortes de rencontre (souvent malheureuses). Votre quête vous amènera à croiser la route d'un cochon mineur, de vignes vénéneuses, du coeur du monde, de superbes chutes d'eau très mal fréquentées, d'un lac de paix et évidemment d'une citée perdue (noblesse oblige) L'ambiance musicale se veut de type égyptien, mais elle est parfois crispante. Le système de gestion du jeu est basé sur une manipulation d'icônes, trés simple. Vous avez en plus deux sous-menus pour les actions spéciales (tel que courir comme un fou comme si votre vie en dépend) et pour la magie. Votre personnage possède une fiche de personnage comme pour un jeu de rôle avec des caractéristiques et des capacités. Toutes les actions que vous

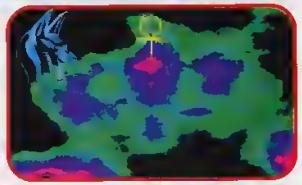




La fiche de votre personnage vous permettra de vous tenir au courant de l'évolution de vos capacités. Elle vous fournira aussi des indices sur votre réussite dans le jeu.

ferez, augmenteront ces dernières, que cela soit au cours de combats ou en résolvant des énigmes. De plus certaines actions vous feront gagner des points d'honneur qui vous permettront, peut être, de devenir un paladin. Toutes les images sont en vga 256 couleurs et d'une qualité qui caractérise les productions Sierra. Une dernière chose, il y a plusieurs possibilités pour résoudre les situations rencontrées dans le jeu. Vos choix influeront sur les prochaines énigmes, les rendant plus ou moins difficiles suivant vos aptitudes. De même, en début de jeu, vous devez choisir la profession de votre héros: magicien, voleur ou guerrier. Pour chacun, vous aurez une façon différente de passer un obstacle.
Dernier détail ! Les tam-tams de la jungle disent que des démons sont impliqués dans cette affaire ! Attention, seule la magie peut les affecter !

Y.R.



84%

GRAPHISME	17/20
SON	14/20
ANIMATION	15/20
DUREE DE VIE	16/20

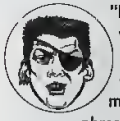
LOTUS III
THE ULTIMATE CHALLENGE
LOTUS
RECS™
racing environment computer system
GREMLIN

D-DAY

Même s'il n'a absolument pas un tempérament guerrier, Didier tente désespérément de nous prouver le contraire. Ses dons de stratège, très limités soit dit en passant, lui ont à peine suffit pour tester ce wargame. La gazette des ploges normandes nous rapporte.

Gen d'Or

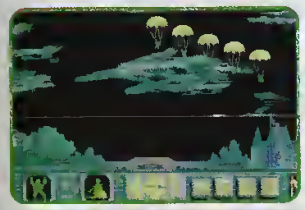
Loriciel – Wargame – Testé sur PC – Disponible sur PC (EGA/VGA – Ad Lib – Roland MT32) – Prévu sur Amiga et ST.



"Les sanglots longs des violons de l'automne blessent mon cœur d'une langueur monotone". Cette phrase, une des plus célèbres de tous les temps, annonça le 6 juin 1944 aux français, l'arrivée des troupes alliées au cours du débarquement de Normandie ! Le jour le plus long fut le sujet de nombreux films, livres, romans et plus récemment de quelques jeux vidéos. Cette fois-ci, c'est Loriciel qui s'est risqué à développer un wargame, qui contrairement à ses prédécesseurs, devrait plaire à un très large public, respectant l'esprit de cette journée exceptionnelle. Utilisant à la fois des séquences de simulation en 3D, un jeu d'arcade, un jeu de stratégie-arcade, le tout greffé sur un système de jeu assez classique pour un wargame, D-DAY est véritablement passionnant. L'opération Overlord, c'est à dire le débarquement en Normandie pour les ignares, est désormais sous votre contrôle, pour le meilleur et parfois pour le pire. Un conseil: entraînez-vous d'abord avec les différentes missions, pour vous familiariser avec les divers aspects du jeu. La journée du débarquement commencera avec de nombreuses missions d'infiltrations par vos parachutistes derrières les lignes ennemies. Vous pouvez, selon vos préférences, laisser le programme gérer toutes ces petites interventions et divers bombardements, pour ne vous attacher qu'aux déplacements de vos unités. L'essentiel des manœuvres se déroule sur une carte de la zone sur laquelle s'est passé le débarquement. Diverses possibilités de zooms et de scrolling permettent de visualiser tout le champ de bataille et au niveau le plus bas de l'échelle, de donner des ordres aux unités alliées. A ce niveau, vous verrez aussi le nom des villes et des sites, détails très importants pour fixer des objectifs à vos troupes. Bien réalisé et surtout très prenant, D-Day offre aux joueurs un tres bon simulateur militaire, avec en plus des phases d'arcades à la fois variées et jouables. Un produit très sympathique, plus accessible que ses concurrents directs (The Perfect General, Battle Isle, ..) et destinés à un avenir radieux.

En cliquant sur les troupes, vous obtenez informations et accès à des menus permettant de donner des ordres à vos troupes.

Les opérations aéraportées



Dépêchez-vous de faire descendre vos hommes. Un radar en bas de l'écran vous permets de visualiser la zone d'atterrissage.

Les scènes de parachutage vous permettent de contrôler, enfin d'essayer de contrôler, plusieurs hommes. Attention au vent, aux marais et aux bâtiments. En outre, si vous ne faites pas gaffe, vos parachutistes pourront se rentrer dedans, auquel cas ils tomberont alors pour s'écraser lourdement sur le sol. Pour les diriger, vous pouvez simplement les faire se déplacer légèrement à gauche ou à droite, et les faire ralentir ou accélérer leur descente. Pas très belle, cette phase est cependant prenante et drôle.

Les bombardements

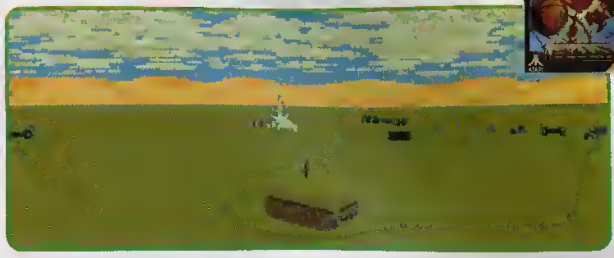
Les missions de bombardement se déroulent de nuit. Ici vos objectifs sont deux ponts ennemis.

Après un rapide briefing, vous vous trouverez aux commandes d'un B17, pour une mission de destruction d'objectifs au sol. La lourdeur et le peu de maniabilité de votre appareil rendent la chose évidemment très périlleuse. Là encore, on peut regretter un peu le manque de finition dans la réalisation de cette partie du jeu. L'animation est lente, le nombre de couleur limité et la jouabilité décevante.

Les blindés

Il s'agit sans aucun doute de la phase de jeu la mieux réalisée, avec de nombreux points communs avec des jeux comme Team Yankee ou M1 Tank Platoon. Vous y dirigez un peloton de chars, dans une mission de destructions de cibles bunkers, batteries de DCA... Vous avez bien sûr plusieurs vues à votre disposition et vous avez accès aux différents postes: pilote, mitrailleur et canonnier. Vous avez en outre une carte sur laquelle vous pouvez fixer des objectifs à vos chars, puis passer de l'un à l'autre pour participer aux combats.

Les commandos



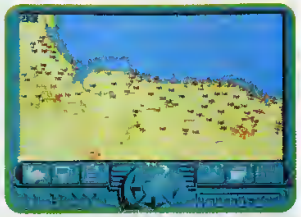
JOUE ET GAGNE UNE CONSOLE DE JEUX SEGA DU NINTENDO 16 bits, EN APPELLANT LE :

36 68 68 88

L'Aventure en Direct !

...Au château de Gallevy, sous l'emprise des Forces Obscures, la Princesse Myria, est prisonnière du méchant Gork... ...Toi, Bouvinak, ami fidèle et courageux, viens vite délivrer la Princesse !

36 68 68 88 Produit par Connection 2,19 F/mn

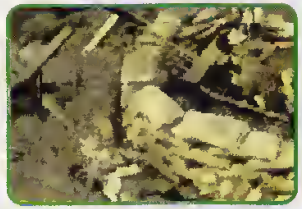


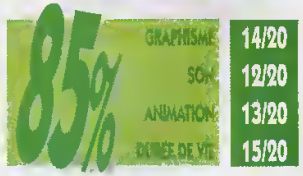
Le terrain est vu du dessus avec un léger angle. A droite, vous pouvez voir un radar dans le coin supérieur pour savoir où se trouvent vos hommes et les objectifs. Un petit conseil : n'hésitez pas à sacrifier un ou deux hommes pour faire diversion.

Si une de vos unités arrive sur un objectif précis, vous avez alors la possibilité de diriger quelques uns de vos hommes, dans une phase qui rappelle beaucoup le jeu Special Forces ou Airborne Ranger de chez Microprose. En cliquant sur chacun de vos hommes, vous en prenez le contrôle. Les actions possibles dépendent de ses possessions, mais vous pouvez facilement les déplacer. Les fantassins peuvent utiliser leur M16 ou leurs grenades contre les chars et les bunkers. Certains d'entre eux ont un mortier, très efficace à longue distance. Les infirmiers pourront s'occuper des blessés. Il faut savoir utiliser le camouflage offert par les bâtiments, les carcasses de chars et les bosquets d'arbres.

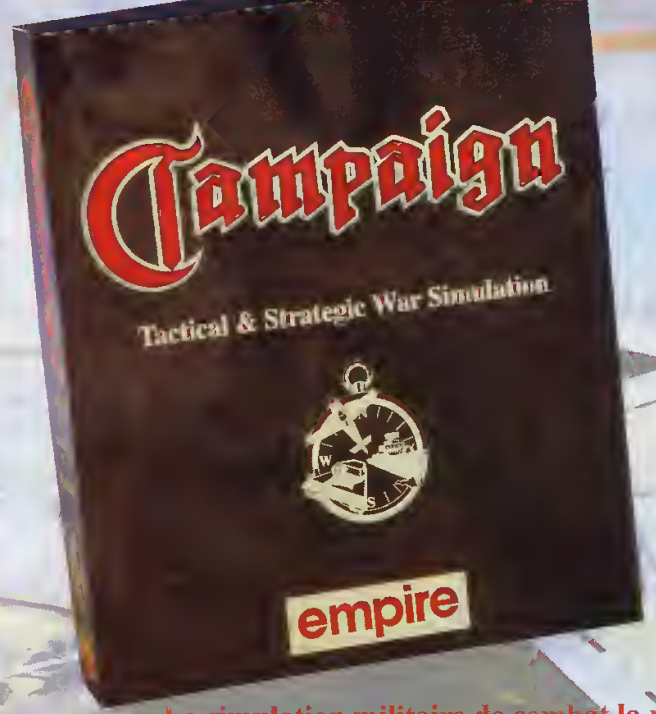
D.L.

Sur la carte, au fur et à mesure des grossissements, vous distinguerez les unités, les routes et les villes. Comme pour le reste du jeu, il faut féliciter les auteurs pour le soin avec lequel ils ont respectés la réalité historique.





UN CHEF-D'OEUVRE MILITAIRE



Le concept Campaign inclut:

Le logiciel de système du jeu vidéo intitulé Campaign

Un logiciel d'édition des cartes

Un guide complet pour l'utilisateur et un manuel de jeu comprenant un rappel historique, une description des véhicules, et des cartes d'Etats-Majors

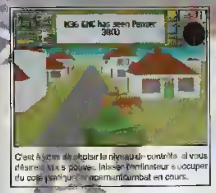
2 affiches de Propagande de la Deuxième Guerre Mondiale

2 cartes postales de Propagande de la Deuxième Guerre Mondiale

La carte d'Etat-Major du Débarquement en Normandie

La reproduction d'authentiques Journaux de l'époque

La simulation militaire de combat la plus détaillée de la Deuxième Guerre Mondiale



■ *Prenez le commandement de 3000 véhicules sur plus de 20 cartes prédéfintes correspondant à Phastoire, dont la taille varie de 625 à 10 millions de kilomètres carrés. Les champs de batailles vont du Sahara et les Steppes de Russie jusqu' à la bataille de Bulge dans les Ardennes*

■ *L'étonnant éditeur de cartes vous permet de modifier les cartes existantes et de créer les vôtres. Cette option est à tout moment disponible, vous permettant ainsi de pauser et d'entrer en mode éditeur afin de modifier les forces en jeu.*

■ *Contrôlez soit les Forces Alliées, soit celles de l'Axe, de la fonction de maréchal à celle, plus simple, de conducteur de tank.*

• Le maréchal coordonne la stratégie de tous les groupes de tanks, des avions, des convois, des navires et des centres de production

• Le général contrôle le combat d'une bataille individuelle avec 16 tanks actifs plus artillerie et protection aérienne.

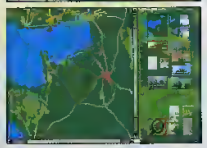
• Le conducteur de tank ou artilleur prend part à la bataille grâce à une 3D. étourdissante

■ *Plus de 150 véhicules, chacun affiché en 3D super-rapide les tanks russes, américains, allemands, et britanniques. l'artillerie, les véhicules de support, les avions et navires. Le jeu Campaign vous donne le contrôle total de tous les aspects du combat comprenant les attaques aérienne et les batailles navales.*

■ *Votre zone de jeu couvre une superficie incroyable de 10 millions de kilomètres carrés, et les détails du terrain vous montrent les villes, villages, rivières, et forêts*

■ *Des graphiques époustouflants précis en tout point vous donnent une atmosphère unique de réalisme*

■ *Disponible sur PC, ST et Amiga*



C'EST LE JEU VIDÉO LE PLUS SOPHISTIQUE JAMAIS CONÇU POUR LES ORDINATEURS DOMESTIQUES, EMPRUNTANT DES DONNEES TIREES DES BATAILLES DE LA DEUXIEME GUERRE MONDIALE . . . UN MUST!

empire SOFTWARE

Empire Software, Distribué Par Innelec, Tel Nº (01) 48 10 5555

Programmed by Jonathan Griffiths

PEARL AGENCY

25, rue Turgot - 68110 MULHOUSE/ILLZACH

Tél : 89 66 12 11 - Fax : 89 66 33 63

PREMIER DIFFUSEUR DE SHAREWARES

SHAREWARES COMPATIBLES PC : Des centaines de logiciels, de la gestion professionnelle aux programmes ludiques.

SPECIAL COMPIL

BASE DE DONNEES

(P0400 A) **PAQUET BASE DE DONNEE** : Paquet regroupant des logiciels de base de données de différentes types tel que répertoire téléphonique, gestion de vins et de livres, de cassettes vidéo etc. Disks 5.25 ou 3.5 pour 118 .Fr

COMMUNICATION/MINITEL

(P0401 B) **PAQUET MINITEL** : Ensemble regroupant plusieurs logiciels permettant le capture d'écran et l'émulation du minitel. Disks 5.25 ou 3.5 pour 98 .Fr

BUREAUTIQUE/TABLEUR

(P0402 C) **PAQUET BUREAUTIQUE** : Pack comprenant plusieurs logiciels de compatibilité d'agenda, de gestion financière et familiale. Disks 5.25 ou 3.5 pour 118 .Fr

(P0404 C) **PAQUET GESTION** : Paquet de gestion comprenant le budget familial, les comptes, votre cave, ainsi que la bibliothèque et vos cassettes vidéo. Disks 5.25 ou 3.5 pour 79 .Fr

EDUCATION/SCIENCES

(P0419 E) **PAQUET EDUCATION** : Permet l'apprentissage de l'orthographe, la démographie, le calcul et la géographie. Disks 5.25 ou 3.5 pour 118 .Fr

(P0407 E) **PAQUET LANGUES** : Quelques langues essentielles pour préparer l'Europe tel que l'espagnol, l'anglais et l'allemand. Disks 5.25 ou 3.5 pour 79 .Fr

(P0408 E) **PAQUET FRANCAIS** : Facilite la maîtrise de la langue française pour la conjugaison, l'orthographe, la décryptage de grands auteurs ainsi que les citations philosophiques. Disks 5.25 ou 3.5 pour 79 .Fr

GRAPHISMES

(P0409 F) **PAQUET GRAPHISMES** : Comprenant deux logiciels de dessin, un programme de reconversion de fichiers, de gestion graphique d'imprimante et une horloge. Disks 5.25 ou 3.5 pour 118 .Fr

(P0441 F) **IMAGES ESPACE** : Ensemble d'images venues tout droit de l'espace. Les amateurs sauront les apprécier. Nécessite un Disk Dur pour 139 .Fr.

(P0442 F) **CARTES POSTALES** : Ce paquet propose des images de très bonne qualité, représentant des vues du type carte postale de différentes parties du globe. Nécessite un Disk Dur pour 139 .Fr

(P0443 F) **IMAGES FUTURISTES** : C'est un ensemble d'images futuristes et de synthèses de très grande qualité. Nécessite un Disk Dur pour 90.-Fr

(P0462 F) **PAQUET UTILITAIRES GRAPHISMES** : Grace à ces utilitaires vous aurez de dessin (avec une palette de 256 couleurs modifiables) de création de kaléidoscope en VGA de modification et de traitement d'images en GIF (anime mine d'or) et de manipulation d'objets en 3 D (transistrips) saurait mis à jour. Disks 5.25 ou 3.5 pour 99 .Fr

WINDOWS

(P0434 W) **PAQUET WINDOWS** : Package regroupant plusieurs logiciels pour la gestion et le parc informatique, en passant par jeux et démos, compris le temps etc... Le tout marchand sous Windows. Disks q5.25 ou 3.5 pour 119 .Fr

(P1451 W) **PAQUET SCIENCES/EDUCATIONS** : Pour les utilisateurs de Windows : un groupement de logiciels astronomie, calculatrice HP, atlas des UE, étude de fonctions Windows, convertisseur de mesures anglaises, composition chimique, calcul de courbes de réponses pour HP, sinus, quadratures de graph que. Disks 5.25 ou 3.5 pour 139 .Fr

(P0452 W) **PAQUET UTILITAIRES WIN 1** : Package avec affichage d'écran DOS sous Windows, un gestionnaire de barre de menu, une bibliothèque d'icônes, un antivirus (MC Afee), un scheduler de représentation du curseur si différents utilitaires (calendrier compteur sur etc...). Disks 5.25 ou 3.5 pour 119 .Fr.

(P0455 W) **PAQUET BUREAU WINDOWS** : Package de différents accessoires très qu'un agenda, un carnet d'adresses, un pense-bête, sur écran, un éditeur de fichier, un super gestionnaire de compte bancaire, une lecture on du temps de travail, un affichage de menus déroulants et le bureau affiché en permanence. Disks 5.25 ou 3.5 pour 139 .Fr

(P0458 W) **PAQUET UTILITAIRE GRAPHISMES ET ANIMANTE** : Divers utilitaires pour la création de documents faire une capture d'écran avec le gestionnaire, utiliser plusieurs fontes de caractères True Type et manipulez votre imprimante directement de votre PC. Disks 5.25 ou 3.5 pour 99 .Fr

(P0457 W) **PAQUET DE JEUX** : Pour tous les amateurs de jeux sous Windows. Avec jeu dans l'espace, guerre des étoiles, réflexion de type Mémento, déplacements de pions de couleurs différentes, tous jamais on, poursuite chat et souris, jeu d'arcade et enfin un célèbre de l'Avant pour la jeu des petits. Disks 5.25 ou 3.5 pour 119 .Fr

(P0453 W) **PAQUET CASINO ET STRATEGIE** : Roi de pion de cravate ou de temps de sortie, le Black Jack est sur votre écran. Il reflex on pour vous « tenu libre » les cellules (MAH JONGG) un petit Poker pour les amateurs de cartes, un jeu de patience et d'échec pour vous calmer et enfin un jeu de stratégie chinoise (super gnaghemes) pour terminer en cocktail. Disks 5.25 ou 3.5 pour 99 .Fr

(P0455 W) **PAQUET 25 JEUX WINDOWS** : Nos testeurs vous ont réunis toute une panoplie de jeux différents allant du Rubik's Cube aux jeux d'arcade de stratégie, casse-briques etc... Préparez vous à de longues heures de jeux (Attention les yeux). Disks 5.25 ou 3.5 pour 119 .Fr

(P0460 W) **PAQUET ICONES** : Créateur à vos PC ! Ce pack va vous permettre de modifier, couper, effacer, capturer une foule d'icônes. Vous aurez que l'embarras du choix. Disks 5.25 ou 3.5 pour 119 .Fr.

JEUX

(P0102 G) **EGA PAQUET DE JEUX 4** : Vient de sortir ! Au top des jeux US avec de superbes graph ques qui vous offrent du « fun » du suspens et beaucoup de plaisir. Contient les nouveautés suivantes : FERESTROIKA, COMMANDER, DUKE NUKEM, ANT HILL, CRUSHER, GOLDHUNT, MENACE, CD-MAN, FT MAN. Disks 5.25 ou 3.5 pour 139 .Fr

(P0410 G) **PAQUET JEUX APOGEE 2** : Compilation super gratuite de trois gros jeux dans le style d'Apogee tels que Jumpman, Paganitzu, The Dark Ages et Wolfenstein. Disks 5.25 ou 3.5 pour 75 .Fr

(P0415 G) **PAQUET JEUX MONOCHROME** : Pour écran monochromes. Un fin de jeux de lots mots croisés musique sans portées d'impression compil de jeux de société. Disks 5.25 ou 3.5 pour 79 .Fr

(P0416 G) **PAQUET JEUX DE GUERRE** : Spécialement regroupé pour les fuites et leurs pilotes de chasse et conducteurs de chars. Disks 5.25 ou 3.5 pour 99 .Fr

(P0417 G) **PAQUET JEUX DE REFLEXION** : Stratégie et réflexion sont demandées au programme. La belle est dans votre camp. Disks 5.25 ou 3.5 pour 79 .Fr.

(P0418 G) **PAQUET JEUX D ARCADE 2** : Ce pack est consacré à des jeux ou votre présence d'esprit, vos réflexes, votre goût de l'action seront mis à l'épreuve. Disks 5.25 ou 3.5 pour 99 .Fr

(P0420 G) **PAQUET DE JEUX DE CASINOS** : Ce pack est spécialement conçu pour tous les monstres de cartes que ce soit de poker, black-jack et autres. Disks 5.25 ou 3.5 pour 79 .Fr

(P0422 G) **PAQUET COMPIL SIMULATEURS** : Au volant de votre Ford ou de votre jeep faites différents parcours de simulation. Ce pack contient un outil, celle un simulation de vol. Le Miramar. Disks 5.25 ou 3.5 pour 79 .Fr

(P0423 G) **PAQUET JEUX DIVERS** : Kung-Fu Louis vous ménace au combat mais de superbes graphismes. Trop de (attention les doigts vont chauffer) stratégie de guerre et autres pour les passionnantes vous attendent. Disks 5.25 ou 3.5 pour 99 .Fr

(P0424 G) **PAQUET JEUX TOUS GENRES** : Jeu sournois, jeu d'arcade, recherche d'un passage dans un labyrinthe (attention au squelettes) attaque de zombies sont les éléments de ce pack. Disks 5.25 ou 3.5 pour 79 .Fr.

(P0425 G) **PAQUETS JEUX VGA** : Sélection de jeux spécialement pour écran VGA. Dont Shark, Galactix, Bernard et Robots, pour n'en citer que certains. Disks 5.25 ou 3.5 pour 129 .Fr

(P0427 G) **PAQUET COMPIL FLIPPER** : Votre PC deviendra un 6 pour Nostalgie que des fils à vos cheveux. Disks 5.25 ou 3.5 pour 69 .Fr

(P0447 G) **PAQUET DE JEUX VGA** : Faites de jeux différents simulateur de vol poker, une version Mine et le célèbre MAH JONGG en prime. Disks 5.25 ou 3.5 pour 99 .Fr

(P0484 G) **PAQUET JEUX CGA 3** : Une multi pleine de jeux allant du jeu de dame au combat aérien virtuel de tanks, au Pacman en 3D, à la recherche de mana orpheon et au essayer de traverser un champ bien rempli ou des exercices de tirs sur parachutistes. Disks 5.25 ou 3.5 pour 99 .Fr.

(P0456 G) **PAQUET JEUX CGA 4** : Des jeux, encore des jeux. Ensemble très complet en jouir d'arcade, de ré que de golf à 18 trous de tir au bazooka, d'échec d'astronautie sur Mars et en prime deux logiciels mêlez délirants créés par Monsieur. Disks 5.25 ou 3.5 pour 99 .Fr

(P0466 G) **PAQUET JEUX CGA 5** - Mission en hélicoptère, tennis à 1 ou 2 joueurs, aventure dans le triangle des Bermudes, simulation en solo main, golf avec plusieurs parcours, tic-tac-toch, recherche de gîtes perdues, composent ce paquet. Disks 5.25 ou 3.5 pour 99 .Fr

(P0467 G) **PAQUET JEUX EGA 3** - Trois bonnes niveau, de réflexion de volley-ball (mis du mal !), un test de votre mémoire, fort amusant, jeu de sorcellerie, la version 2 de Captain Comic et un nouveau version Tetris en supplément. Disks 5.25 ou 3.5 pour 99.-Fr

(P0469 G) **PAQUET JEUX EGA 5** : Arcade avec un robot, agent secret en mission stratégie labyrinthe avec un 4d tout ce pour les amateurs de Quatre 2 super versions en prime. Disks 5.25 ou 3.5 pour 99 .Fr

PROGRAMMATION

(P0429 I) **PAQUET UTILITAIRES PROGRAMMATION** : Contient des utilitaires de générateur d'Hyper Texte de gestion financière, un éditeur de langage Cobol et même la possibilité d'inclure un éditeur dans un programme. Disks 5.25 ou 3.5 pour 79 .Fr

TRAITEMENT DE TEXTE

(P0430 J) **PAQUET TRAITEMENT DE TEXTE 1** : Groupement de logiciels pour le mailing, l'édition de texte et les « hors Texte simple d'utilisation. Disks 5.25 ou 3.5 pour 79 .

(P0431 J) **PAQUET TRAITEMENT DE TEXTE 2** : Un éditeur de texte plein écran, un utilitaire de lecture de fichiers, un logiciel de publi-postage ainsi qu'un logiciel permettant la formatisation avec le T Texte composent ce pack. Disks 5.25 ou 3.5 pour 99 .Fr

UTILITAIRES DISQUES

(P0096 K) **UNFRDTECT & COPY TOOLS** : Vous pouvez enfin récupérer vos disquettes originales ainsi que vos jeux sur le disque dur. Cette version comprimée contient plus de 200 Tools et commandes de gestion de données. Disks 5.25 ou 3.5 pour 99 .

EROTIQUE

RESERVE AUX ADULTES

(P0505 X) **PAQUET ANIMATION + PHOTOS** : A vous coupez le souffle! Ces animations et ces photos classées X vous étonneront. Laissez-vous tenter (Disk Dur Conseillé) Disks 5.25 ou 3.5 pour 229 .Fr

(P0321 X) **HARD ENTRE FEMMES 2** - Photos érotiques de scènes entre elles et gros plans. Essayez de vous la refaire (Disk Dur conseillé) pour 99 .Fr

(P0325 X) **TRID HARD 4** : Toujours à trois toujours plus fou. A ne pas mettre dans toutes les mains. (Disk Dur conseillé) pour 99 .Fr

(P0329 X) **PUZZLE HARD** : Puzzle sous Windows avec photos hard (Nécessite Driver Windows 256 couleurs Disk Dur conseillé) pour 139 .Fr

(P0335 X) **PHOTOS DE STARS** : Latoya JACKSON, Samantha FOX, Brigitte NIELSEN, Lady DIANA, Marilyn MONROE. Comme vous ne l'as avez jamais vues (Disk Dur conseillé) pour 99 .Fr

(P0337 X) **PAQUET ANIMATIONS 5** : Ensemble de 3 super animations érotiques dont, KRISTA, LYNDA et BANANA (Disk Dur conseillé) pour 99 .Fr

(P0445 X) **PUZZLE CHARME** : Avec à tous les possesseurs de Windows amateurs de jeux coquins, recomposez les photos, splendides créatures de rêves avec ce puzzle sous Windows. (Windows + Driver SVGA 256 couleurs nécessaires. Disk Dur conseillé) pour 139 .Fr

(P0456 X) **PAQUET EROTIQUE II VGA** : HO HO... Absolument interdit au moins de 16 ans. (Nécessite un Disk Dur) pour 99 .Fr

(P0587 X) **EROTIQUE POWER PAQUET** : Ensemble soigneusement regroupant les paquets I et 7 VGA. (Nécessite 10 6 Mo disponibles sur le Disk Dur) pour 320 .Fr

CLUB MICRO INFORMATIQUE & PROGRAMMEUR

Sortez de l'anonymat pour que vos programmes soient enfin reconnus à leur juste valeur. Nous vous proposons de les distribuer en version SHAREWARE ou en version complète. Notre société est spécialisée dans la distribution du logiciel SHAREWARE. Français aussi nous assurons un important budget publicitaire (1.5 MF) pour leurs promotions.

Vous trouverez également nos références logiciels sur disquettes soit sur le 3615 pearl en téléchargement ou sur disquette catalogue en 5.25 **pour 13.-Fr** ainsi qu'en 3.5 **pour 19.-Fr**. (frais de port compris)

BON DE COMMANDE à renvoyer à : Pearl Agency - 25, rue Turgot 68110 Illzach

NOM & PRENOM

ADRESSE

Code Postal _____ Ville _____

Tel _____ Ordinateur _____ Ecran _____

Règlement Mandat ☐ Chèque ☐ Carte Visa, Mastercard ou Eurocard ☐

N° de Carte _____ / _____ / _____ / _____

Date d'expir _____ Signature _____

Montant _____ (+ port 16 -) = Total _____

Disquettes 5 1/4 ☐ Disquettes 3 1/2 ☐

Commande minimum 100 francs

Commande par téléphone : 89.66.12.11

Indiquez les références de nos logiciels ou matériels dans les cases suivantes (une seule référence par case)

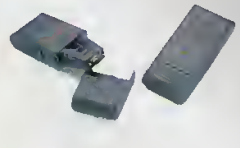
MATERIEL PEARL ELECTRONICS

FAX - Modem - Minitel
pearl electron ca 9624 VCH (P5610M)*
Carte Interne FAX Modem 2400 b

Caractéristiques techniques : **Compatible HAYES** : Full Duplex Monitoring, ou haut-parleur intégré. Réponses automatique Numérotation multifréquence ou décimale. Vitesse de transmission 300/1200/2400 Tx v400
FAX : Groupe G3, émission réception 9600bps, émission et réception en avant plan ou en tache de fond, émission en différée.

Protocole : RELL 103/212A, CCITT V.21, V.22, V.22bis, V.23 (émulation minitel), V.27 ter, V.29, T.30, V.32, V.32bis, V.42, V.42bis, MNP4 (protocole haute performance), MNP5 (compression de données). Sensibilité de réception -43 dBm. Niveau d'émission 12 dBm. Dimension 120mm x 100 x 20 (carte mère) + 185 (connecteur). Livré manuel avec mode d'emploi en Français, adaptateur téléphone, logiciels **BITCOM, BITFAX, TIMTEL**. Garantie 12 mois.
* Matériel non agréé. France Télécom, destiné à l'exportation. Utilisation interdite en France. (En cours d'homologation CEE)

1199.–F



1399.–F

FAX - Modem - Minitel
pearl electronics 9624 VQP (F9003M)*
FAX Modem 2400 b

Caractéristiques techniques : **Compatible HAYES** : Full Duplex Monitoring, ou haut-parleur intégré. Réponses automatique Numérotation multifréquence ou décimale. Vitesse de transmission 300/1200/2400 Tx v400
FAX : **Groupe G3, émission réception 9600bps**, émission et réception en avant plan ou en tache de fond, émission en différée.

Protocole : RELL 103/212A, CCITT V.21, V.22, V.22bis, V.23 (émulation minitel), V.27 ter, V.29, T.30, V.32, V.32bis, V.42, V.42bis, MNP4 (protocole haute performance), MNP5 (compression de données), compression de données CCITT V.42bis/MNP5. Sensibilité de réception -43 dBm. Niveau d'émission 12 dBm. Dimension 120mm x 100 x 20 (carte mère) + 185 (connecteur). Livré manuel avec mode d'emploi en Français, adaptateur téléphone, logiciels **BITCOM, BITFAX, TIMTEL**. Garantie 12 mois.
* Matériel non agréé. France Télécom, destiné à l'exportation. Utilisation interdite en France. (En cours d'homologation CEE)

Carte graphique
2 the max 64 K
VGA / 65,536 Couleurs (F9024M)

Carte VGA de qualité professionnelle

Caractéristiques techniques : Tseng Labs ET4000 Rev F 1280 x 1024 16 couleurs, 256 couleurs non entrelacé 1024 x 768, 256 couleurs non entrelacé 800 x 600, 32 k 64 k couleur non entrelacé, connecteur VESA (Vide- Electronique Standre Association) **72 Hz mode VESA**, IBM EGA, CGA, MDA et compatible Hercules SP 60*72 Hz. Vitesse RAM-DAC 80 MHz en mode graphique, 40 MHz en mode texte. Livrer pour **WINDOWS 3 95 1 D** et Page ADI AutoCAD R10 C10 R11 3D Studio, AutoCAD 12 etc.

1590.–F

1990.–F

Scanner
Scanner à main PRIMAX 256 (F9120M)

Le scanner à main **PRIMAX** est votre partenaire idéal pour une multitude d'applications. Il intègre non seulement les images et des graphiques numériques des différentes origines, mais aussi un PAO facile et également un outil précieux pour la création de documents.

Livré complet avec mode d'emploi et logiciels en français + un logiciel de reconnaissance de caractères (OCR).

Caractéristiques techniques : Consommation 500 MA (max) Largeur 105 mm, résolution de 100 ® 400 Dpi. Niveaux de gris 256. Vitesse de balayage 50mm/s (100 Dpi) Lampe de type 1854 (400 Dpi) Formats d'images MSP, PCX, CUT, ING, TIFF, EPS. Carte écarts 16 bits. Configuration minimum : PC compatible 386/486-50 Ko mémoire

949.–F

Scanner
Scanner à main PRIMAX 32/64 (F9002M)

Le scanner à main **PRIMAX** est votre partenaire idéal pour une multitude d'applications. Il intègre non seulement des images et des graphiques numériques des différentes origines, mais aussi un PAO facile et également un outil précieux pour la création de documents.

Livré complet avec mode d'emploi et logiciels en français + un logiciel de reconnaissance de caractères (OCR).

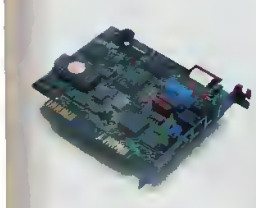
Caractéristiques techniques : **Tseng Labs ET6000** Rev F 1280 x 1024 16 couleurs, en mode entrelacé 1024 x 768 256 couleurs non entrelacé 800 x 600 32 K ou + non entrelacé, connecteur VESA (Vide- Electronique Standard Association) **72 Hz mode VESA**, IBM EGA, CGA, MDA et compatible Hercules SP 60*72 Hz. Vitesse Fast RDS 80 MHz en mode graphique. 40 MHz en mode texte. Driver pour **WINDOWS 3 95** 1 D et Page ADI AutoCAD R10 C10 R11 3D Studio, AutoCAD 12 etc.

1390.–F

Carte graphique
2 the max 32 K
VGA / 32.789 Couleurs (F9023M)

Carte VGA de qualité professionnelle

Caractéristiques techniques : **Tseng Labs ET6000** Rev F 1280 x 1024 16 couleurs, en mode entrelacé 1024 x 768 256 couleurs non entrelacé 800 x 600 32 K ou + non entrelacé, connecteur VESA (Vide- Electronique Standre Association) **72 Hz mode VESA**, IBM EGA, CGA, MDA et compatible Hercules SP 60*72 Hz. Vitesse Fast RDS 80 MHz en mode graphique. 40 MHz en mode texte. Driver pour **WINDOWS 3 95** 1 D et Page ADI AutoCAD R10 C10 R11 3D Studio, AutoCAD 12 etc.



2590.–F

FAX - Modem - Minitel
pearl electronics 9614 VH (F9028M)*
Carte Interne FAX Modem 14400 b

Caractéristiques techniques : **Compatible HAYES** : Full Duplex Monitoring, ou haut-parleur intégré. Réponses automatique Numérotation multifréquence ou décimale. Vitesse de transmission 300/1200/2400/4800/9600/14400 bps.
FAX : Groupe G3, émission réception 9600bps, émission et réception en avant plan ou en tache de fond, émission en différée.

Protocole : RELL 103/212A, CCITT V.21, V.22, V.22bis, V.29 (émulation minitel), V.27ter, V.29, T.30, V.32, V.32bis, T.4, V.42/42bis, MNP4 (protocole haute performance), MNP5 (compression de données), compression de données CCITT V.42bis/MNP5. Sensibilité de réception -43 dBm. Niveau d'émission 12 dBm. Dimension 162mm x 107 x 20 (carte mère) + 185 (connecteur). Adaptateur téléphone, logiciels **BITCOM, BITFAX, TIMTEL**. Garantie 12 mois.
Matériel non agréé. France Télécom, destiné à l'exportation. Utilisation interdite en France. (En cours d'homologation CEE)

Multimedia
PHILIPS CD ROM (F9022M)
CM 205

Le lecteur de disque CD de pilet sera caractéristiques techniques exceptionnelles parle de lui-même. Un contrôleur SCSI est également inclus. Hitmes en conditions audio la rose se dit allemande de par l'énergie avec avec le titre donne résistant. Contrôleur inclus en PC **Multi-Média**

Caractéristiques techniques : Dimensions : 43 x 149 x 211 mm. Capacité de stockage : 553 Mo à 635 Mo. Format CD : Phase Berry Resonant Tracé de transfert jusqu'à 1 1/2 fois la vitesse. Temps d'accès moyens : 375 ms. Temps de initialisation < 5 secondes. Taux d'erreur en lecture < 1 par 10 puissance 10 à la 12. Système de guide silencieux de vitesse de rotation RMS : 1,2 V typique. Rayon d'acceptation : 40 à 80 Mm. Rejet à zéro des cassis 60dB Typique. **Taux de distorsion : 0,6 %** @ 1KHz pour une charge de 10 K ohm.
Réponses en fréquence : + 1/3 de dB de 20 à 20 KHz. Connecteur casque en façade Jack stéréo 3,5 mm. Griffe externe audio 2 CINCH - RCA.

2490.–F

NOUVEAU !!!

Essayez Notre Serveur MINITEL

- Nos meilleurs scharewares en Téléchargement
- Commande matériel - disquettes 24/24h
- Hot Line - Boite aux lettres - FORUM
- Catalogue complet sur 3615 PEARL

36 15 PEARL

DU NOUVEAU SUR ATARI LYNX : KUNG FOOD "La fur[illegible] de vaincre au pays des légumes".

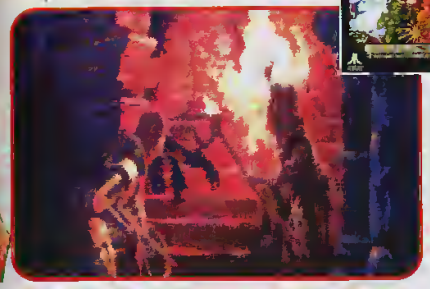
PALADIN II

Impression – Jeu de stratégie – Testé sur PC (VGA – Ad Lib Sound Blaster) – Disponible sur PC.

Un peu comme dans Paladin, vous dirigez dans ce jeu un peloton de héros, au cours d'une trentaine de missions, plus ou moins délicates. Le monde médiéval vous opposera à des démons, des magiciens et bien d'autres créatures mythiques. Vous y dirigerez de un à dix personnages, en donnant à chacun des ordres simples. Bouger, prendre un objet, utiliser une arme ou un objet (parchemins, potions...), ouvrir une porte... Il faut savoir utiliser ses troupes intelligement, pour progresser prudemment, encercler les ennemis trop puissants et utiliser au mieux les armes de jets et les arcs. Encore une fois, on peut regretter le manque de finition de ce produit Impressions, qui aurait sans cela été une très agréable surprise. Le système de jeu est en effet à la fois simple, puissant et pratique. Les graphismes assez moyens et l'environnement sonore plutôt inexistant rendent le jeu un peu triste. Par contre, la traduction du jeu en français et surtout la présence d'un éditeur de scénarios rendent Paladin2 font honneur à un jeu qui s'avère au bout du compte comme très sympa.

D.L.

74%	
GRAPHISME	10/20
SON	10/20
ANIMATION	08/20
DUREE DE VIE	18/20

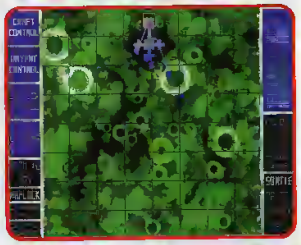


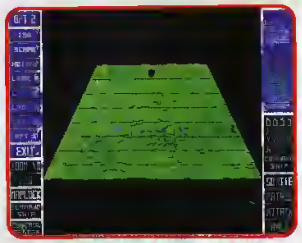
AIR SUPPORT

Psygnosis – Wargame/Actian – Testé sur Amiga – Disponible sur Amiga.

Février 91. Au Koweit, le monde découvre avec stupéfaction que la guerre ressemble à un jeu vidéo et que les belligérants se battent à coups de coordonnées et de calculs de précision. Fin du 21e siècle, de nombreux conflits ont éclaté et le monde se retrouve divisé en deux: Nord/Sud
Ce sont maintenant les commandeurs de complexes hyper-sophistiqués qui ont la charge de gérer cette nouvelle guerre froide. C'est ici qu'intervient
Air Support, nouvelle unité chargé de former les futurs commandeurs au moyen de simulateurs.
Air Support se comporte comme un wargame "nouvelle vague". En effet, comme D-Day de Loriciel(testé dans ce numéro), le joueur peut non seulement décider des stratégies mais aussi intervenir directement lors des actions telles que le pilotage des engins. A la tête d'un complexe, vous devrez la défendre en prévoyant toute attaque ennemie. La gestion de vos ressources est primordiale sans quoi vous ne ferez pas long feu face aux "sudistes". Mais avant d'occuper le poste tant convoité, la réussite aux 20 épreuves est obligatoire
Avec une réalisation soignée notamment pour les cartes(isométrique, en trois-quart ou à plat), Air Support est un bon wargame. La partie pilotage est par contre décevante avec une 3D fil de fer et un réalisme des plus douteux. Le resultat est positif sans être exceptionnel. C'est vraiment dommage

M.H.





60%	
GRAPHISME	13/20
SON	12/20
ANIMATION	08/20
DUREE DE VIE	14/20

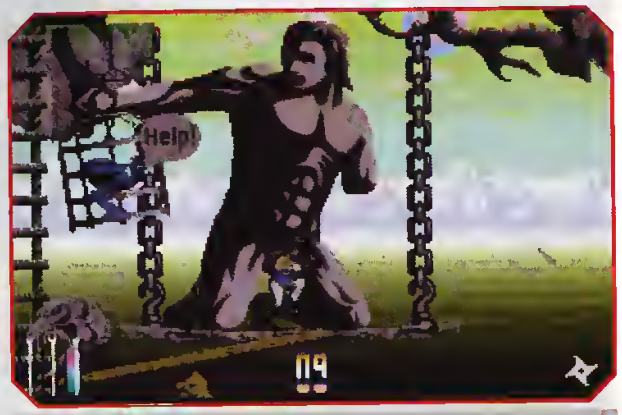
Pour essayer
les meilleurs logiciels de jeux
parus chaque mois,
une seule direction :
fnac Logiciels Bercy 2
Centre Ciel Bercy 2
accès périphérique
porte de Bercy
direction
Charenton - le -Pont
Tél. 49 77 82 80
fnac

Gen d'Or

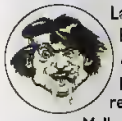
SHADOW OF THE BEAST III

Psygnosis – Jeu d'action/aventure – Testé sur Amiga – Disponible sur Amiga.

La Bête est de retour ! Non, pas celle de Psygnosis, mais Michel Hong, la bête du joystick, l'homme auquel ne résiste aucun jeu d'orcade, ou presque... Le voilà à l'attoque de lo plus célèbre des bêtes ; Maletoth.



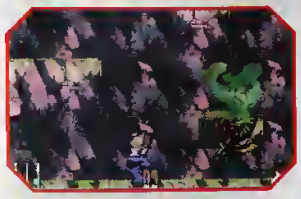
Vous aurez des énigmes à résoudr,e telles que ce passage. Elles donnent au jeu un intérêt nettement supérieur aux deux précédents épisodes Admirez au passage les décors!



La Bête est de retour ! Enfin presque car Aarbron notre héros préféré est entre temps redevenu humain. Malheureusement pour lui, malgré ses efforts titanesques lors des deux précédents volets, le grand boss Maletoth, bien que diminué, garde cependant la main sur son monde Comme par hasard, c'est lors d'un réve qu'un vieux magicien répondant au doux nom de Rekann vous contacta (au cas où certains n'auraient pas encore compris, vous êtes Aarbron). Celui-ci vous divulgua le seul moyen de se débarrasser de ce satanique Maletoth; Pour ce faire, vous devrez parcourir quatre régions différentes et trouver dans chacune de ces sites quatre objets qui vous permettront de terrasser le vil commanditaire de tous vos malheurs. Voilà en gros le scénario de cette troisiéme partie et il va vous permettre d'entrer dans un monde où la violence n'est pas l'unique moyen de vaincre. Beast 3 englobe différentes facettes de ses prédécesseurs. Ainsi, il garde du premier l'action avec de nombreux monstres et ennemis à abattre et prend au second son côté aventure et réflexion puisque votre route sera parsemée d'énigmes parfois fort coriaces mais toujours logiques. Par exemple, lors d'un niveau, une plate-forme mouvante, grâce à un systéme de contre-poids, doit vous emmener vers une nouvelle route. Or, votre poids est insuffisant. Avec un peu de matiére grise, vous comprendrez que le bloc de pierre précédemment rencontré va vous suffire pour l'alourdir et ainsi continuer votre chemin. Ne vous en faites pas, les énigmes ne sont pas toujours d'une simplicité aussi enfantine et je sais de quoi je parle. Avant d'affronter Maletoth, vous aurez probablement passé(e) quelques heures

Comme vous pouvez le voir, les décors sont loin d'être classiques, tout comme les monstres de fin de niveau· énormes.

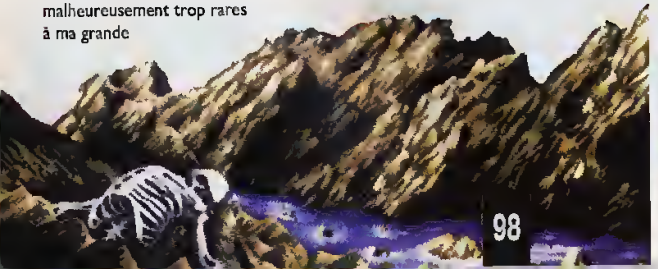
à trouver les solutions aux énigmes et des moyens pour ne pas perdre de vie inutilement en sachant que vous n'en possédez que trois à énergie décroissante pour vous en sortir. Bref, vous n'êtes pas prêt de voir la fin de Maletoth et du jeu.
Ne reniant en rien ses origines, Beast 3 posséde un scrolling parallax multi-directionnel des plus fluides sur au moins cinq à six plans selon les niveaux. Qu'il est agréable d'avoir l'impression qu'une caméra suit votre héros avec un travelling sans à-coups. Comme pour le scrolling, l'animation des personnages est sans faille. Aarbron a un look trés Indiana Jones à qui on aurait enlevé sans son superbe blouson cuir (aurait-il la volonté de montrer qu'il est bien un homme dans toute sa virilité comme la plupart des rédacteurs de Gen4 puisqu'ils sont souvent mal rasés) Certains adversaires sont assez



colossaux - deux à trois fois plus grand que vous - comme ces gardiens d'objets ou de fin de niveau. Les pièges sont moins nombreux que les précédents épisodes. Graphiquement, il n'y a rien à dire. On ne peut que rester sous le charme des décors très heroic-fantasy et avec une ambiance des plus malsaines.

Ambiance renforcée par des thèmes musicaux en nombre plus que suffisant et gardant l'esprit qu'avait imposé David Wittaker pour le premier épisode. Les bruitages de très bonne facture sont malheureusement trop rares à ma grande déception. Le seul regret que beaucoup ont ressenti est peut-être que la durée de vie semble assez limitée puisque les habitués devraient pouvoir finir Beast 3 assez rapidement; Personnellement j'ai fini deux des quatre niveaux en une soirée. Malgré tout, on éprouve toujours autant de plaisir à parcourir ces mondes si irréelles.

M.H.



88%

GRAPHISME	18/20
SON	16/20
ANIMATION	19/20
DUREE DE VIE	12/20

DES MILLIERS DE LOGICIELS

A TELECHARGER

AVEC QUICKTEL SUR 36 15 SM1

POUR RECEVOIR QUICKTEL, RETOURNEZ-NOUS LE BON CI-DESSOUS A : SM1 - CM05 - 110, RUE SAINT-DENIS, 75002 PARIS OU PASSEZ VOTRE COMMANDE SUR LE 36 15 SM1.

AVEC VOTRE ORDINATEUR ET VOTRE MINITEL, (OU UN MODEM COMPATIBLE MINITEL) TELECHARGEZ CHAQUE SEMAINE DE NOUVEAUX LOGICIELS SANS VIRUS. FAITES VOTRE CHOIX SUR 36 15 SM1, LANCEZ QUICKTEL SUR VOTRE MICRO PUIS ATTENDEZ QUELQUES MINUTES POUR RECEVOIR LE PROGRAMME.
VOUS POUVEZ ALORS L'UTILISER ET LE GARDER CHEZ VOUS.
SI C'EST UN SHAREWARE ET QU'IL VOUS PLAIT, N'OUBLIEZ PAS L'AUTEUR..
UNIQUE ! SM1 VOUS OFFRE SON ASSISTANCE TELEPHONIQUE POUR VOUS CONSEILLER.
ALORS, SANS PLUS TARDER, VENEZ DECOUVRIR LA RICHESSE DE NOTRE COLLECTION DE SOFTS SUR 36 15 SM1

CP N° 69674 - 1.27 FRS/MINUTE

BON DE COMMANDE G4

Je désire recevoir votre logiciel de Téléchargement QUICKTEL au prix de
☐ Logiciel seul 20 francs ☐ Logiciel + câble 100 francs

Mon micro est un :

☐ PC 3½ ☐ PC 5¼ ☐ ATARI ST ☐ AMIGA ☐ MAC

Pour PC et ATARI ST spécifiez le nombre de broches de votre sortie série
☐ Câble 9 broches ☐ Câble 25 broches

Merci de joindre votre règlement par chèque bancaire ou postal

Nom _____ Prénom _____

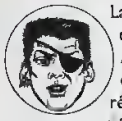
Adresse _____

Ville _____ Code Postal _____

Gen d'Or

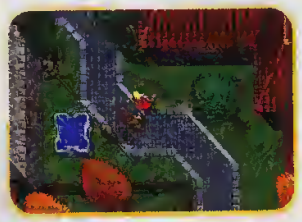
Ultima 7
LA PORTE NOIRE

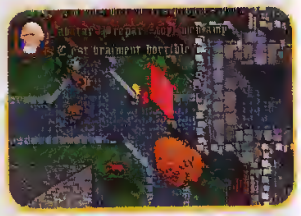
Origin – Jeu de rôle en français – Testé sur PC – Disponible sur PC.

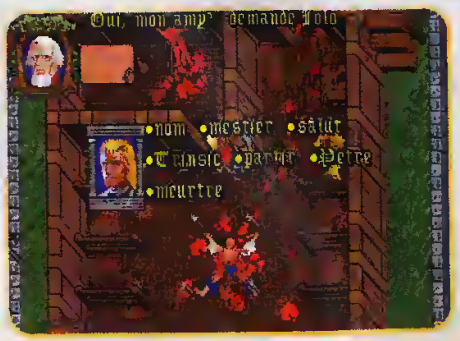


La version française de ce jeu est enfin sortie ! Amis des jeux d'aventures interactifs, réjouissez-vous, car ce septième volet d'une saga qu'il n'est plus besoin de présenter devient par la même accessible à tout possesseur français de PC, ou presque. En effet, comme pour la version originelle, il vous faudra un ordinateur très puissant pour bénéficier pleinement du jeu. Un 386 à 25 Mhz avec 4 Mo de Ram est un minimum pour que l'animation des sprites ne soit pas trop lente. Le jeu se déroulant en plein écran, avec des personnages de grande taille et bien animés, des décors variés et colorés explique ces nécessites ! La traduction en français apporte un énorme plus au jeu, même pour ceux qui sont habitués à jouer aux versions anglaises des jeux d'aventure. Le vocabulaire employé, ainsi que les tournures grammaticales sortent tout droit du moyen âge et du vieux français. Cet effet de style est une franche réussite, le joueur se retrouvant alors encore plus plongé dans ce jeu de rôle médiéval fantastique. En outre, cela a permis aux traducteurs de s'offrir quelques libertés quant aux vocabulaire, et ce qui serait dans n'importe quelle autre traduction une faute passe donc presque inaperçue. Voilà qui devrait définitivement faire d'Ultima 7 l'un des tous meilleurs jeux d'aventure interactif, avec un scénario génial et une durée de vie quasiment inégalée!

D.L.





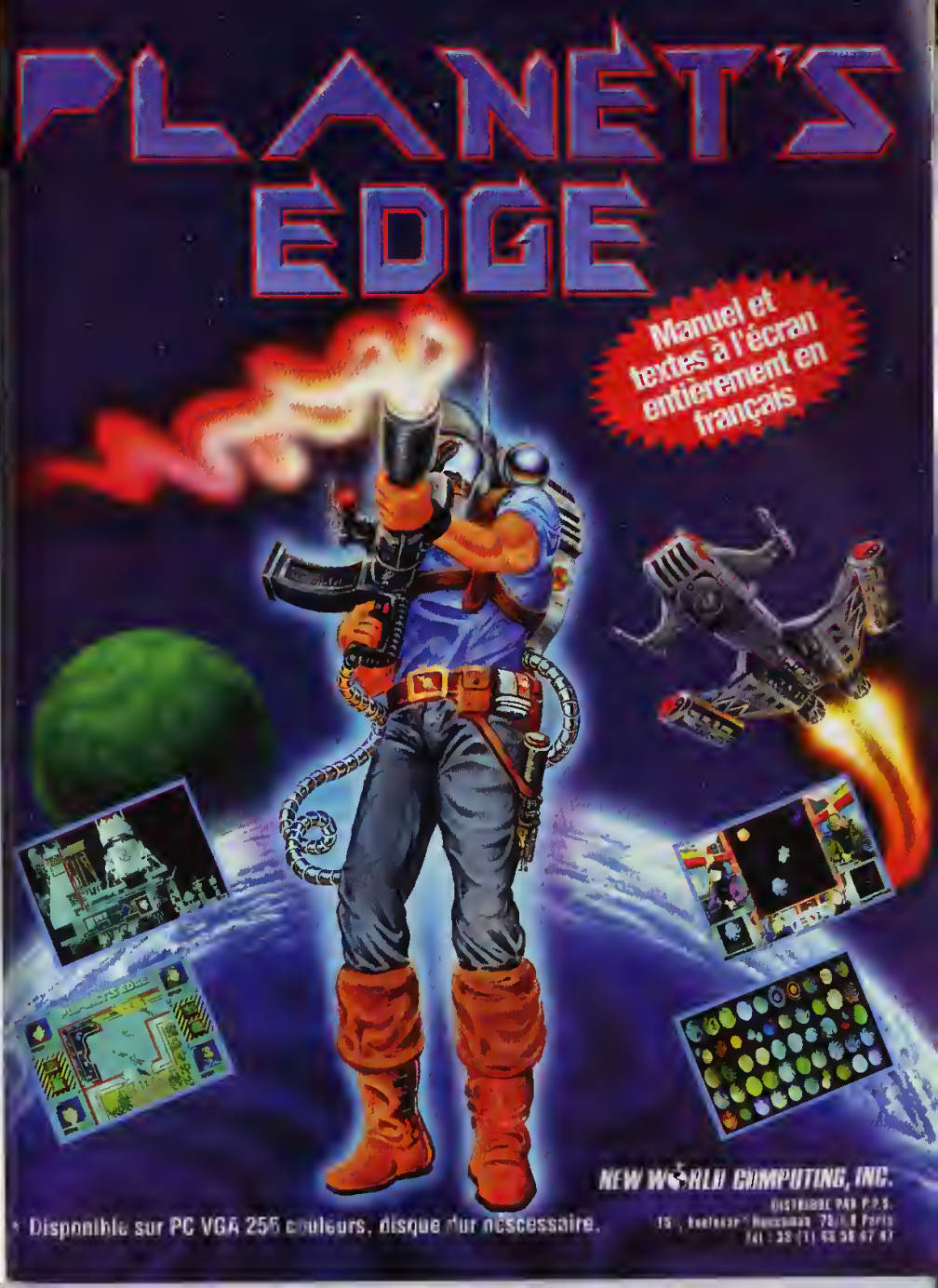


90%

GRAPHISME	17/20
SON	16/20
ANIMATION	12/20
DUREE DE VIE	19/20

PLANET'S EDGE

Manuel et textes à l'écran entièrement en français



NEW WORLD COMPUTING, INC.

DISTRIBUE PAR P.P.S.
15, Boulevard Haussmann 75009 Paris
Tel : 33 (1) 53 20 47 47

* Disponible sur PC VGA 256 couleurs, disque dur nécessaire.

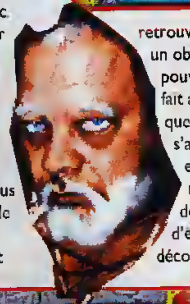
Might and Magic CLOUDS OF XEEN

Gen d'Or

New World Computing – Jeu de rôle en français – Testé sur PC – Disponible sur PC (EGA/VGA – Ad Lib/Roland Sound Blaster).

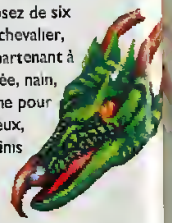
Le nabot exploroteur n'a pas d'égal lorsqu'il s'agit d'explorer les sombres donjons, les sombres tavernes, les sombres grottes de l'île Maurice et les sombres... bref, Didier n'avance pas en terre inconnue, et nous donne son avis sur ce quotrième volet de la saga Might & Magic.

Xeen est votre adversaire de ce dernier né de la série Might & Magic. Ce puissant sorcier menace le royaume entier, trompant le roi, en se faisant passer pour son frère Roland, et ayant kidnappé son fidèle conseiller, Crodo, un puissant magicien. Dans un effort désespéré, ce dernier a réussi à vous contacter et à vous mettre en garde contre ce nouvel ennemi. Xeen a réussi à persuader le roi qu'il fallait



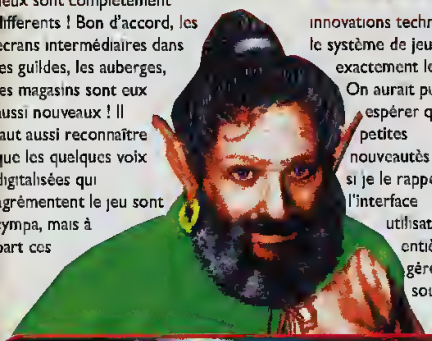
retrouver le Sixième Miroir, un objet magique aux pouvoirs mystérieux. Il ne fait aucun doute à vos yeux que Xeen veut s'approprier cet objet enchanté pour un usage malèfique. Vous devez donc à nouveau prendre d'énormes risques pour découvrir avant Xeen cet

objet et vaincre ce malfaisant imposteur. Pour cela, vous disposez de six aventuriers: paladin, chevalier, voleur, sorcier... appartenant à diverses races: elfe, fée, nain, demi-orque... Comme pour tout jeu de rôle sérieux, vos héros seront définis par de nombreuses caractéristiques (force, intelligence, points de vies, chance...) et compétences (nager, trouver un passage secret, cartographie, escalade. .) Ceux qui sont habitués à M&M 3 reconnaîtront très rapidement à la fois

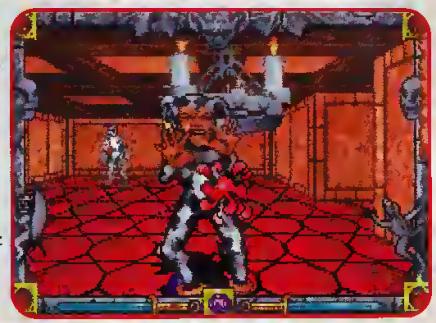


les compétences, les objets et en fait tout le système de jeu, qui n'a pas changé d'un iota ! C'est d'ailleurs là mon gros reproche, puisqu'en fait il s'agit plus d'une extension à MM3 que d'un jeu original. Certes vous allez vous trouver confronté à tout plein de nouveaux monstres ! Certes, les énigmes et les

lieux sont complètement différents ! Bon d'accord, les écrans intermédiaires dans les guildes, les auberges, les magasins sont eux aussi nouveaux ! Il faut aussi reconnaître que les quelques voix digitalisées qui agrémentent le jeu sont sympa, mais à part ces



innovations techniques, le système de jeu est exactement le même. On aurait pu espérer quelques petites nouveautès même si je le rappelle, l'interface utilisateur, entièrement gérée à la souris, est

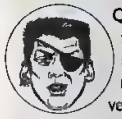


ultra-pratique ! M&M 4 n'en reste pas moins un très bon jeu de rôle, très complet. Nul doute qu'il sera un gros succès, d'autant plus qu'il sera entièrement traduit en français.

D.L.

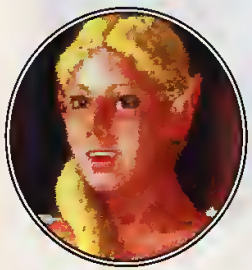
82%	
GRAPHISME	16/20
SON	16/20
ANIMATION	12/20
DUREE DE VIE	17/20

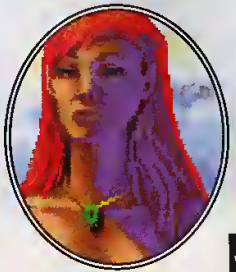
Sierra an Line — Jeu d'aventure interactif — Testé sur PC en anglais (VGA couleur) — Disponible sur PC (EGA/VGA).

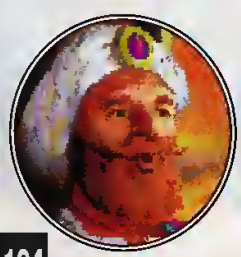


Quelle agréable surprise fût ce pli que nous avons reçu en dernière minute, contenant la version améliorée de Quest For Glory I ! Je m'etais amusé comme un fou avec le jeu lorsqu'il était sorti, hélas en 16 couleurs à l'époque. La version VGA qui vient de ressortir a complètement été refaite ! Même si on retrouve les mêmes énigmes que dans la version originale, le jeu a suffisamment été modifié pour réapparaître quasiment comme un jeu inédit. Vous y dirigez un héros, essayant de devenir une célébrité dans la région. Pour cela, vous devrez résoudre bien des problèmes et surtout combattre les nombreuses créatures dangereuses qui peuplent les environs du village. Se jouant entièrement à la souris, grâce à la toute dernière interface créée par Sierra, le joueur pourra facilement prendre un objet, se déplacer, courir, utiliser la magie et combattre. Cette dernière phase a été grandement améliorée, ajoutant une touche d'arcade à un jeu autrement très porté sur l'aventure. La réalisation est comme toujours très soignée, avec des graphismes superbes et l'utilisation de figurines en pâte à modeler, pour étudier et reproduire avec réalisme les mouvements des personnages, surtout pour les dialogues. Une franche réussite, qui hélas ! ne sera disponible qu'en anglais.

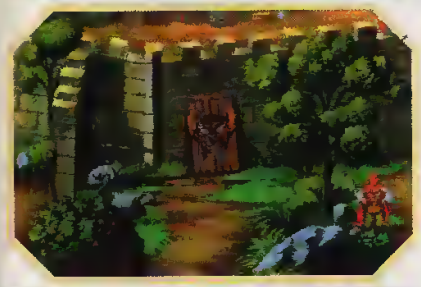
D.L.







Pour tous les dialogues, une petite fenêtre apparait, la tête du personnage étant alors animée grâce au système de Claymation (maquettes en pâte à modeler)



Cette cible vous permettra de vous entrainer au lancer de dagues en début de partie, et donc d'ameliorer vos competences dans ce domaine

81%

GRAPHISME	17/20
SON	15/20
ANIMATION	16/20
DUREE DE VIE	14/20

20th CENTURY SOFT

VOTRE JEU 48 H CHRONO EN ✆

☞ 70.46.20.48

POUR TOUTE COMMANDE EN CADEAU UNE DEMO JAMES POUND 3 FEAST 3 ZOOL TRODDLERS RONOCOP 3D

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

ATARI

	ST	AM
3D CONSTRUCTION kit 2	459	459
3D MASTER GOLF	289	289
ADDAMS FAMILY	249	249
ADVANTAGE TENNIS	299	299
AGE	249	249
AIR ACTION	249	249
AIRBUS A320 simulator vf	359	359
AIR SUPPORT	299	299
ANOTHER WORLD	299	299
A TRAIN	ND	329
AVENTURE DE MORTAR	249	249
B.A.T. 2	329	329
BARGON ATTACK	249	249
BATTLE OF BRITAIN	299	299
BATTLE ISLE	299	299
BATTLE ISLE scenario	ND	149
BATTLEHAWKS	249	249
BLACK CRYPT	ND	299
BOMBER MAN	299	299
BONANZA BROS	249	249
BUNNY BRICKS	229	229
CAESAR	319	319
CAMPAIN	359	359
CARL LEWIS challenge	249	249
CIVILIZATION	329	329
COOL WORLD	249	249
COVER GIRL POCKER	ND	249
CRAZY CARS 3	249	249
CHOSE DE CADAVRE	249	249
CURSE OF ENCHANTIA	ND	329
D GENERATION	249	249
DARKMONARE	329	329
DELIVRANCE	299	299
DISCOVERY	299	299
DOMINIUM	249	249
DOUBLE DRAGON 3	249	249
DUNE vf	ND	299
DUNGEON + CHAOS	299	299
ELVIRA 2 vf	299	299
EPIC 1 mo	299	299
ESPAGNE 92 GAMES	299	299
EUROPA CHAMPIONSHIP	249	249
EYE OF THE BEHOLDER 2	ND	299
F1 GRAND PRIX	299	299
F15 STRIKE EAGLE 2	299	299
F19 STEALTH FIGHTER	299	299
FASCINATION	299	299
FIRE & ICE	249	249
FIRST SAMOURAI	299	299
FLIGHT OF THE INTRUDER	299	299
FORT APACHE	299	299
GLOBAL EFFECT vf	ND	299
GOBLINS 2	279	279
GRAHAM TAYLOR	299	299
GUY SPY	319	319
HARLEQUIN	249	249
HEIMDALL vf	299	299
HOOK vf 1 mo	359	359
HUMANS	ND	279
INDY 4 action	249	249
INTER SPORT challenge	249	249
SNAIL	249	249
JAGUAR	359	359
JIMMY WHITE'S snooker	289	289
JIM POWER	ND	299
JAMES POUND 3	ND	299
KNIGHTS OF THE SKY	299	299
LAST NINJA 3	249	249
LEANDER	249	249
LEGEND OF KYRANDIA	ND	299
LEMMINGS 2	249	249
LOTUS TURBO 3	229	229
LURE of the TEMPTRESS vf	299	299
M1 TANK PLATOON vf	299	299
MEGA TWINS	299	299
MIDWINTER 2	299	299
NIGEL MANSELL	279	279
MYTH	ND	299
OMK	249	249
OUT RUN EUROPA	299	299
PACIFIC ISLANDS	299	299
PANAROL STAR	249	249
PERFECT GENERAL	ND	299
POOL	249	249
POWERDROME 2	249	249
PREMIERE	ND	299
PROJECTYL	249	249
PUTHOVER	249	249
RACE DRIVIN	299	299
RAILROAD TYCOON vf	299	299
REALMS	299	299
RED ZONE	249	249
ROBY WOODS	249	249
ROBOCOP	249	249
ROBOCOP 3D	249	249
ROCKET	299	299
RUGBY THE WORLD CUP	249	249
SECRET monkey isle 2	ND	349
SENSIBLE SOCCER	299	299
SHADOW BEAST 3	ND	299
SHADOWLAND	299	299
SHUTTLE	299	299
SILENT SERVICE 2 1 mo	329	329
SIMCITY + POWLOUR	299	299
SPACE CRUSADE	249	249
SPACE QUEST IV	ND	349
SPECIAL FORCES	299	299
STORM MASTER	299	299
STRICKER	299	299
SUPER SKI 2	249	249
SUPER SPORT challenge	299	299
SUPER TENIS	299	299
THE MANAGER	299	299
TRODDLERS	ND	249
ULTIMA VI	299	299
UTOPIA	299	299
VENGEANCE excalibur	329	329
VIDEO KID	299	299
VROOM	239	239
WRATH OF DENEGHIN	299	299
WARRIOR OF RELEYNE	299	299
WEEN PROPHESY vf	299	299
WING COMMANDER	ND	349
WIXID	249	249
WORLD CLASS RUGBY	299	299
ZOOL	ND	249

AMIGA

	ST	AM
TITAN st		99
AVENTURIERS am		129
CRAZY CARS 2 am		99
STORMBALL		99
THEME park mystery st		99
BAD COMPANY st		99
HUNTER		99
AWESOME		99
CHAOS STRIKE BACK		99
JUPITER masterdrive		99
SHINOBI am		99
SLIDERS st		99

COMPILATIONS ST/ AM

NRJ 4	229
PACK OF PUSHA/ SWAP/ TENNIS/ BARBARIAN 2 / TEAM SUZUKI	
MAITRES aventure	329
MANOIR ISLAND / LES NOYAUDEURS / 30 TEMPS / OPERATION STEALTH	
SHERLOCK	299
F 29 RETALIATION /GP SIMCO	
FUN RADIO 2	299
KICK OFF SUPERBALL 2/ GP 500 / GRAND CORDS 2 / TOUR GOLF	
GRANDE AVENTURE 3	339
SECRET MONKEY st / mi / LOOM	
POPULOUS / POPULA 3	
SOCCER STARS	279
kick off 2 / microprose soccer / sensible 2 / internal osm soccer	
STRATEGY MASTER	319
HUNTER / DEUX CONTROLEURS / SPIRIT EXCALIBUR/ CHESSPLAY	
DREAM TEAM	269
TERMINATOR/ SIMPSON/ WWF	
OCEAN COMPACT	289
FINAL FIGHT/ITTF GHTER/ WWF	
FAFIN	289
10 MEGA HITS VOL 3	349
KARATES ACES	269
LES PARTANTS 2	269
CAPCOM COLLECTION	269
AIR SEA SUPREMACY	269
PLANETE AVENTURE	299
SUPER BEGA VOL 1	289
MEGA MIX	239
QUEST & GLORY	299
INTELLIGENT STRATEGY	299
TOP LEAGUE	289
LES JUSTICIERS 3	279
10 GREAT GAMES	339
T N T 1 ou 2	289
NRJ 1 2 ou 3	279
AVENTURE extra	289
AIR COMBAT ACES	329
CRAZY FOOTBALL	279

EXTENSION 512K STE/AM 299F

PC COMPATIBLES

CARTES SONORES

PROMO

SOUND MASTER + COMPATIBLE ADLIB 490F

SOUND BLASTER

Version 2	950F
Version PRO 2	1690F
LECTEUR CD ROM	2690F
VIDEO BLASTER	2990F

3D CONSTRUCTION KIT2	452
AGE OF THE PACIFIC	359
A to Z	339
AIR 7AN thunderhawk	329
AIR BUCKS	349
AIRBUS A320 vf	369
ANOTHER WORLD	299
ATAC	349
A TRAIN	395
BARGON ATTACK	249
B 17	309
B.A.T. 2	369
BATTLE ISLE	339
BIRDS OF PREY	349
CAESAR	319
CAMPAIN	359
CARL LEWIS challenge	249
CHEESMASTER 3000	347
CHUCK YEAGER vf	329
CIVILIZATION vf	369
CONQUEST OF LONGBOW	349
COVER GIRL POKER	259
CRAZY CARS 3	299
CRISIS IN KREMLIN	349
CROISIERE CADAVRE	299
CURSE OF ENCHANTIA	339
D GENERATION	349
DARKLANDS	389
DARK SEED vf	349
DISCOVERY	349
DOMINIUM	329
DUNE vf	339
DUNGEON MASTER vf	339
ECO QUEST	349
ETERNAM	339
ELVIRA 2 vf	349
EPIC	339
ESPANA 92 GAMES	329
EUROPEAN championship	289
EYE OF THE BEHOLDER 2	339
F 15 STRIKE EAGLE 3	359
FALCON 3 vf	389
FALCON MISSION 1	249
FASCINATION	299
FIGHTER COMMAND	389
GLOBAL EFFECT vf	369
GODS	329
GOBLINS 2	339
GRAND PRIX F1	369
GRAND PRIX unlimited	369
GREAT COURTS 2 vf	249
GUNSHIP 2000	389
GUNSHIP 2000 MISSION	249
GUY SPY	389
HARRIER JUMP JET	403
HEIMDALL vf	349
HOOK vf	339
HUMANS	339
INCA	349
INDY 4 decade	329
INDY 4 aventure	369
ISHAR	289
JETFIGHTER 2 vf	399
JIMMY WHITE snooker	289
K S P vf	349
KICK OFF 2	239
KING QUEST 5 vf	389
KING QUEST 6	349
LAURA BOW 2	389
LEGEND OF KYRANDIA	389
LEISURE suit larry 5 vf	389
LINKS	389
LURE TEMPTRESS vf	359
MANCHESTER EUROPE	289
MANELEY last in LA vf	329
MANTIS	389
MEGAFORTRESS	389
MEGALOMANIA	329
MICROPROSE GOLF	349
MIDWINTER 2 vf	389
MIGHT & MAGIC 2 vf	339
MOONSTONE	299
NAPOLEON	319
NIGEL MANSELL	339
PACIFIC ISLANDS	339
PERFECT GENERAL vf	369
PLANETE AVENTURE 2	349
POWERMONGER	339
PROPHECY SHADOWS	289
PUSH OVER	349
QUEST FOR GLORY 3	349
REALMS	369
RED BARON	299
REX NEBULAR	349
RONOCOP 3D	339
SECRET MONKEY ISLA 2 vf	369
SECRET WEAPON luftw vf	389
SHERLOCK HOLMES	369
SILENT SERVICE 2	339
SIM CITY 1 & vf	349
STAR TREK 25th	399
STEEL EMPIRE	339
STRATEGY MASTER	349
TANK FORCE	389
THE MANAGER	299
THE BRIDGE	349
TWILIGHT 2000	369
ULTIMA VI vf	389
ULTIMA UNDERWORLD	389
V FOR VICTORY	299
WING COMMANDER 2vf	399
WEEN PROPHECY	339

NOM

ADRESSE

PRENOM

VILLE

CODE POSTAL

TELEPHONE

Total

CENTURY SOFT BP 454 03004 MOULINS CEDEX

FRAIS DE PORT

☐ NORMAL 16 F

☐ COLISSIMO 26 F livraison garantie 48 H

☐ CONTRE REMBOURSEMENT + port colis mo 70 F

TOTAL A PAYER

☐ ATARI 520 ☐ ATARI MEGA ☐ AMIGA 500 ☐ 500 extension ☐ 500 + / 600 ☐ PC XT ☐ PC AT ☐ VGA ☐ 3"1/2 ☐ CGA ☐ EGA ☐ VGA

☐ CARTE BLEUE No

Date d'expiration

☐ CHEQUE

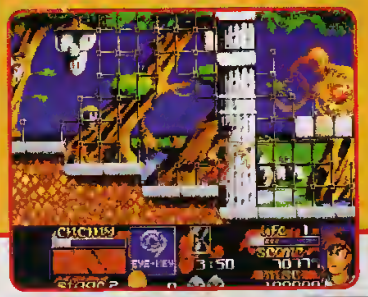
Signature

CB 49

RISKY WOODS

Electronic Arts – Arcade – Testé sur PC – Disponible sur PC et Amiga.

Aprés Gods, voici que les PCistes vont pouvoir trouver un nouveau jeu d'arcade de trés bonne facture. Les graphismes en VGA sont sympathiques avec un fort joli dégradé en fond. Ce qui a retenu notre attention, c'est le scrolling différentiel suffisemment fluide, chose rare sur PC. Le jeu lui est des plus banal puisqu'il suffit de défoncer tout le monde mais je tiens à vous signaler qu'un minimum d'intelligence est nécessaire pour les mini-énigmes A bon entendeur, salut ! *M.H.*



INTERET: 80%

ROAD RASH

Electronic Arts – Arcade – Testé sur Amiga – Disponible sur Amiga et Megadrive.

Alors que Road Rash 2 s'apprête à sortir sur Megadrive, la première a fait arrivé sur l'Amiga. Celui-ci est vraiment identique à l'original. Je rappelle qu'il s'agit d'une course de moto à travers les routes des USA où tous les coups sont permis pour remporter la victoire. Quatre niveaux de Easy Rider, Wild et l'horreur Super Hang On (Enduro !) y sont présents. Il y a également 5 vues différentes, soit deux de plus que l'original sur Megadrive. Malgré quelques petites différences, le jeu n'offre pas un intérêt démesuré.
M.H.

INTERET: 40%

FALCON 3.0 OPERATION : FIGHTING TIGER

Microprose - Simulateur de vol - Testé sur PC – Disponible sur PC

Voici le premier Mission Disk de Falcon 3.0. Après avoir nettoyé le ciel du désert, ce disque vous permettra d'attaquer une nouvelle campagne en extrême-orient. Figurez-vous que la marine russe a décidé de régler leurs comptes aux îles Kuriles, qui sont toujours été un point de friction entre le Japon et l'U.R.S.S. Vous devrez donc stopper l'invasion des îles en vous frottant aux porte-avions, croiseurs et autres navires ennemis sur l'eau et sur Mig-31, Su-35, Mirage 2000 et à l'UMF ultra-secret dans les airs. Si vous réussissez, la guerre se déplacera en Corée, puis au Pakistan. Le théâtre des opérations représente en tout une surface de 270 000 miles carrés. Vous disposez maintenant de nouveaux missiles, de nouveaux types de missions, et d'un nouveau radar. Bref du tout bon pour les amateurs de Falcon !

D.L

INTERET : 85%

THE PERFECT GENERAL : SCENARIO DISK

QQP - Wargame - Testé sur PC - Disponible sur PC

Vous qui pensiez avoir fini de vous amuser avec le trés bon simulateur de batailles, The Perfect General, voici une extension des plus intéressantes. Cette disquette remplie de scénarios vous met entre les mains une dizaine de scénarios, se déroulant à plusieurs époques différentes. Toujours aussi sympa, surtout à deux joueurs, l'un contre l'autre, ces nouvelles batailles raviront tout le monde.
D.L

THE MANAGER

US GOLD - Simulation - Testé sur Amiga en français - Disponible sur Amiga/PC

Cette simulation de gestion d'équipes de football est sûrement la plus complète du moment. Vous y retrouverez toutes les fonctions habituelles, avec les vrais joueurs et les caractéristiques qui correspondent à leur niveau. Assez complexe, ce soft est le la simulation à l'état pur, aucune phase d'action n'ayant été incluse. Dommage le jeu en aurait été plus rentre!

INTERET: 60%

THE LEGACY

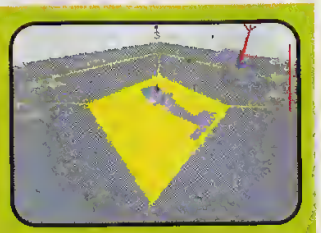
Vous avez hérité d'un cauchemar

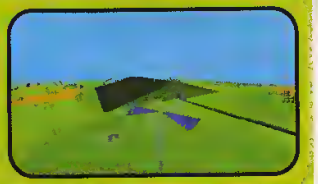
MICROPROSE
Spécialiste du logiciel

Plan n°1 sur Compatibles IBM-PC
Microprose Ltd Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury Glos GL8 8LD UK. Tél : 44 (0) 666 4326
DISPONIBLE LE 30 NOVEMBRE

GUNSHIP 2000 SCENARIO DISK

MICROPROSE - Simulation de vol - Testé sur PC - Disponible sur PC





Et voici une première disquette de nouvelles missions pour l'excellent Gunship 2000, la référence en matière de simulation de combats en hélicoptère. Deux nouvelles régions sont proposées; les îles Philippines et l'Antarctique, où vous aurez parfois à poursuivre vos ennemis dans d'impressionnantes corniches de glace. La jouabilité a été largement améliorée, les options sont bien plus nombreuses, l'hélicoptère dispose de nouvelles armes plus perfectionnées, et enfin, un éditeur de mission vous permet de créer vous même des scénarios, en Irak, Europe Centrale ou dans les nouvelles régions. Bref, si vous avez aimé Gunship 2000, cet additif est fait pour vous ! *S.L*

BATTLECHESS ENHANCED

INTERPLAY - Jeu d'échec - Testé sur CD Rom PC (VGA couleur) - Disponible sur PC

Le CD Rom a permis à la firme Californienne de rajouter pas mal d'animations délirantes et surtout un environnement sonore génial. La qualité des bruitages est tout simplement parfaite. Le problème vient de la lenteur du jeu et du temps de chargement des animations. Assez rapidement le joueur en a marre. Les professionnels des échecs seront en outre peut-être déçu par l'intelligence du programme, bonne mais dépassé aujourd'hui par des produits tels que Chessmaster 3000.

INTERET: 74%

RED BARON MISSION BUILDER

Dynamix - Simulateur de vol
Testé sur PC - Disponible sur PC

Beaucoup se souviennent du bon vieux Red Baron, ce simulateur de combats aériens qui vous propulsait au beau milieu de la glorieuse époque de la grande guerre (14-18) et vous proposait de voler avec ou contre des "avionneurs" tels que Charles Nungesser, Werner Voss, Manfred von Richthofen, dans des missions allant de la chasse aux dirigeables à l'interception de bombardiers. Cet éditeur de missions vous permettra de créer vos propres scénarios en définissant tous les paramètres que vous désirez. Il vous donnera également la possibilité de piloter 5 nouveaux appareils et d'inclure 5 nouveaux as. Bref un petit mission builder très sympathique, que l'on aurait pourtant aimé voir arriver plus tôt. *O.C.*

INTERET : 83%

DEVENEZ MEMBRE DU CLUB GÉNÉRATION 4

Pin's

Shadow of the Beast III

Les adhérents dont les Numéros de carte vont de 1401 à 1450 recevront le Pin's que voici. MERCI à **PSYGNOSIS**

L'AVANTAGE D'ETRE MEMBRE

- ✔ **Le pin's Génération 4 :** Là, tout de suite, maintenant, c'est gratuit !
- ✔ **Les cadeaux surprises du Club :** Tous les mois des supers cadeaux du Club.
- ✔ **Des prix réduits sur tous les produits du club.**
  Ridicule, les non-membres du club vont devoir payer le prix fort, je m'esclaffe !
- ✔ **Jusqu'à 150 francs de réduction sur l'abonnement** juste pour vous faire plaisir !
- ✔ **Des réductions sur les produits dans tous les magasins agréés Club Gen4.**

COMMENT DEVENIR MEMBRE DU CLUB GEN4 ?

Très simple, il suffit de nous envoyer votre bulletin d'adhésion accompagné d'un chèque de 150 francs. En échange, le club vous enverra votre carte de membre et votre cadeau.

Les nouveaux magasins agréés Club Gen4

SEQUENCE NEWS : 4, rue Lepante, Nice, ☎ 93.92.62.20 — GAME OVER : 19, rue St-Julien, Angers ☎ 41.87.93.31 — GAME OVER : 2, avenue des Platanes, La Baule ☎ 40.60.82.56 — GAME OVER : 12, rue J.-J. Rpousseau, Nantes ☎ 40.69.26.97 — PIQUANT BUREAUTIC : rue Arago, ZAC de Ther, Beauvais ☎ 44.02.99.66

INFO

N'HESITEZ PAS A ME CONTACTER LE MERCREDI APRES-MIDI AU 45 22 38 60, VOUS AVEZ PEUT ETRE UN CADEAU QUI VOUS ATTEND DEPUIS LONGTEMPS

Bon à découper

BULLETIN D'ADHÉSION

Nom Prénom

Adresse :

Code Postal Ville

☐ **Adhésion simple 150F** (170F pour l'étranger) ☐ **Adhésion + Abonnement 400F** pour 11 numéros (582F pour l'étranger)

Je paie par ☐ Cheque Bancaire ou ☐ Mandat Lettre à l'ordre de PRESSIMAGE

Signature (des parents pour les mineurs)

COUPON CADEAUX

Vous pouvez bénéficier d'un cadeau par mois, pour cela, choisissez par ordre de préference, ceux qui vous interessent le plus. Nous nous efforcerons de vous satisfaire dans la limite des stocks disponibles. La liste des gagnants sera affichée sur notre serveur 3614 G4 a partir du 26 de chaque mois.

Référence 1 :

Référence 2 :

Reference 3 :

Votre numéro de carte

COUPON DÉMO

Parmis les demos proposees je choisis une seule Démo dans la mesure des stocks disponibles.

☐ **Amiga**

☐ **PC**

☐ **ST**

Numéro de carte

Vous avez jusqu'au 18 novembre 1992 pour nous faire parvenir vos bulletins. Passée cette date, les bons de commande ne seront plus pris en considération. Nos délais d'envoi sont de trente jours minimum. G4 49

DES PRODUITS ET DES DEMOS CLUB

GOODIES

LE SUPER TRACK-BALL
Une super souris idéale pour s'éclater sur INDY 500 comme pour se balader à travers les menus. Ce track-ball émule souris et joystick avec la même aisance pour Atari.
Réf M2
prix public 190 F (+ frais de port 20 F) / prix Club 150 F

PIN S GENERATION 4
Réf M1
Prix public 30 F + port 2,50 F / Prix Club 20 F + port 2,50 F

LES ANCIENS NUMEROS DE GEN 4
Chaque numéro de GENERATION 4 est disponible
Réf M8
Prix public 25 F (port compris) / Prix Club 16 F

LES SPECIALS POSTERS DE GEN 4
Les numéros 1, 2 3 sont disponibles
Réf M3
Prix public 25 F (port compris) / Prix Club 16 F

LE PACK GEN 4 N° 1
4 reliures + 33 numéros de GEN 4 au choix du n° 1 au n° 35 à un prix incroyable
Réf M5
Prix public 800 F (port compris) / Prix Club 650 F

LE PACK GEN 4 N° 2
2 reliures + 10numeros de GEN 4 au choix du n° 1 au n° 35 précisez les numéros dans le bon de commande
Réf M6
Prix public 270 F (port compris) / Prix Club 240 F

LA RELIURE GEN 4
Réf M10
Prix public 65 F (port compris) / Prix Club 55 F

LE CORDON MINITEL
Avec ce cordon vous pouvez relier votre machine (AMIGA, ST, PC) à votre Minitel afin de télécharger, enregistrer des consultations, réaliser votre propre micro serveur etc. Sur ST, le logiciel Sapristi et sa documentation vous sont fournis
Réf M11
Prix public 95 F (port compris) / Prix Club 69 F

LA RALLONGE JOYSTICK/SOURIS
Elle vous évitera désormais de brancher et débrancher le joystick ou la souris en vous prenant la tête. longueur 20 cm
Réf M9
Prix public 60 F + port 15 F / Prix Club 50 F + port 15 F

NOUVEAU TEE-SHIRT GENERATION 4
Composé de coton à 100 %, et se lave à 40°, de préférence à l'envers!
Réf M7
Prix public 90 F + port 15 F / Prix Club 70 F + port 15 F

VIDEO GENERATION 4
Les vidéos numéro 1 et 2 disponibles
Réf Vi001 ou V 002
Prix public 99 F + port 15 F / Prix Club 89 F + port 15 F

PRODUITS

SUPER GENIAL !

NON MAIS, BON SANG, COMBIEN DE FOIS FAUDRA-T-IL VOUS REPETER QUE DORENAVANT VOUS POUVEZ COMMANDER TOUTES LES DISQUETTES PRESENTEES PAGES 198, 199 ET 200 AU PRIX PREFERENTIEL DE 40 FRANCS + 15 FRANCS DE PORT. UTILISEZ LE BULLETIN CI-DESSOUS ET RENVOYEZ-LE AU CLUB. QU'ESTCE QU'ON FERAIT PAS POUR VOUS. VIVE NOUS, VIVE VOUS !

NOUVEAU !

CLIN D'ŒIL A MB JEUX

HERO QUEST

Le célèbre jeu de rôle. Choisissez un personnage : l'Elfe, l'Enchanteur, le Barbare ou le Nain, endossez votre armure, descendez les escaliers et ouvrez la porte qui vous mène à un monde de rêve. Vous devrez trouver des trésors, éviter des pièges sataniques et vous battre contre une armée de monstres afin de mener à bien votre tâche.
Ce jeu que j'affectionne particulièrement est un jeu de plateau simple à jouer que vous trouverez en vente partout

Merci de bien vouloir différencier vos règlements : chèque séparé si vous commandez des produits

BON DE COMMANDE-PRODUIT

à renvoyer à PRESSIMAGE

N° Carte club ..... Nom ..... Prenom .....

(Sauf si vous adhérez, ci-joint votre bulletin d'adhésion et votre règlement) Adresse complète : .....

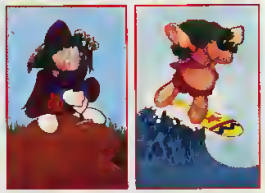
Je désire commander un ou des produits du CLUB GENERATION 4, je paie par chèque à l'ordre de PRESSIMAGE

Désignation	Référence	T	Qté	Prix	Désignation	Référence	T	Qté	Prix
								Port	
								Montant total	

G4 49

DÉMOS

Edité par psygnosis



400 Démos LEMMINGS II

QUEL PIED !

12 nouvelles tribus possèdent chacune ses propres pouvoirs, skieurs, surfeurs, homme-ballon, archers... Des animations desopilantes, une excellente jouabilité

400 Ex
sur Atari D0030S
sur Amiga D0030A
Sur PC D0030P

Edité par STORM

Distribué par UBISOFT

100 exemplaires sur Amiga / Référence D0029A

A LIRE ATTENTIVEMENT — LES CADEAUX DU CLUB

Chaque mois, nous vous offrons des cadeaux. Pour les gagner un seul truc, choisir ses cadeaux par ordre de préférence, puis attendre le tirage au sort pour savoir si vous avez gagné. Nous vous demanderons une participation aux frais de port. Consultez notre serveur 3614 G4 pour connaître la liste des gagnants et les frais de port pour recevoir les cadeaux. La participation aux frais de port se fera sous forme de timbres. BONNE CHANCE.

PARTENAIRE DU MOIS

Offert par J'AI LU

Frais de port 25 francs
Etr : 35 francs

ASIMOV : LA CITE DES ROBOTS

Qui ne connaît pas ASIMOV ? un maître incontesté dans le genre SF. Encore une fois, J'AI LU nous régale en nous proposant un magnifique coffret composé de 3 volumes de l'un des meilleurs auteurs de SF. Il serait dommage pour ceux qui n'ont pas encore découvert ASIMOV d'ignorer ce magnifique coffret. Magnifique. magnifico magnifico
25 ex. – CO139
Pour le choix de la machine
Tél. au 45 64 39 78

Offert par UBISOFT Entertainment Software

Pour tout savoir sur les jeux UBISOFT, tapez 3615 Ubi

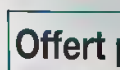
MEGAMANIA

20 ex. – Frais de port : 16 francs – Etr : 26 francs

Toujours à la CLUB, UBISOFT fait à partenaire de jeunesse. Vous n'échapperez pas à l'un de ses jeux qui vous fera découvrir le monde. Il y a LAST NINJA 2, A... dernière suite de Shogun, le célèbre MOTO CROSS, le DANGEREUSE... Des images numériques et originales, un graphisme hyper réaliste et une ambiance... SUPER GRAND PRIX. De... Tout pour vous faire l'oeuil ! Surprenant ! Ainsi le jeu de rôle MYTHIC. DOUBLE DRAGON 2 ... et enfin sa fantastique dans les années 4 enfers, matches contre les F... le Sultan et autres bêtes féroces

réf. Amiga : CO140A
réf. PC : CO140P
réf. ST : CO140S

Offert par



REALMS

Entrez dans le monde de REALMS, pour le premier fois vous pourrez maîtriser votre propre destinée et contrôler le monde grâce plus 1/2 000 km de paysages fascinants. Un panel de 1 000 hommes et innombrables villes, à raconter d'humanoïdes différentes. Vous vous prendrez pour dieu ou pour le roi mais surement pas pour un moins que rien

réf. sur ST : CO141S
réf. sur PC : CO141P
réf. sur AMIGA : CO141A

20 ex. – Frais de port : 16 francs – Etr : 26 francs

Offert par COBRA LOISIRS

PAINT BALL

Dans le Paint Ball, la désimulation et la stratégie sont à tous moments sans importantes que la virtuose et le prédateur. C'est pourquoi les parties de ce jeu qui mue regroupent sont déchirées à aligner votre sujet le physique et mentale car pour gagner au Paint Ball qui est un art martial, vous aurez besoin de toute votre réflexion.

Mais aussi extrême, l'activité est relativement saine. Les plusieurs (on ne dit pas Paint Ball) et je pense vous serez d'accord avec moi que la qualité et de la convivialité de ce sport. Tous à vos lanceurs !

Prix : CO108 – Frais de port : gratuit

6 parties à gagner
Pour tout savoir sur le Paint Ball
tél. : 49.00.07.88

Offert par UGC

DARKSIDE

Betty prépare un dîner intimiste pour un enfant Timmy avec le menu. Tel Shérenadi, Timmy va monter très vite que ce fantasme pour retarder son sacrifice... Un film appétissant qui a obtenu le grand prix du festival d'Avoriaz 1991. Un vampire pour les adhérents et curieux qui n'ont pas peur de frissonner leur cabine le nuit quand leurs parents ont décidé de les enfermer en casse-croûte

Retrouvez toute la collection CAUCHEMAR avec UGC (en vente et location)

20 ex – CO142
Frais de port : 16 francs
Etr : 26 francs

Offert par casterman

EQUATORIALES

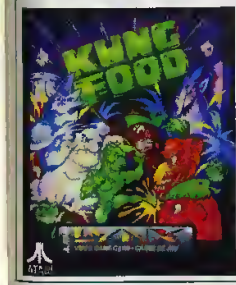
20 ex – CO143
Frais de port : 16 francs – Etr : 26 francs

Warnauts & Raives

Cumwok, Sémén, Narobi, Kenya, Impolitville... Quelques points sur une ligne imaginaire. Celle de l'équateur qui sert de fil conducteur aux récits réunis dans cet album. C'est heureux si nous trouvons à nous trouver à la même époque, dans un climat et dans un meilleur insupportable. Sous la tribune du climat et sa chair qui parle blanche ou noire, cher compliqués ou chaleureuse. Une BD telle tous exotique et originale qui rappelle à tous notre Afrique natale.

Offert par ATARI

KUNG FOOD Uniquement sur console LYNX



L'ultime combat de la nourriture ! Les Munchies, mutants de votre réfrigérateur envahissent votre cuisine, votre vie et votre planète. Pour vaincre ces affreux voleurs, vous aurez besoin de beaucoup de rapidité et de toute l'adresse que vous avez acquises en vous exerçant aux arts martiaux !

10 ex. – réf. CO144
Frais de port : 15 francs
Etr 25

Offert par MB JEUX

TABOO

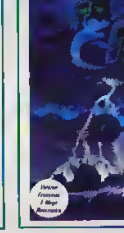
Vous devez faire deviner un mot à vos partenaires mais sans utiliser les 5 mots interdits sur la carte. Bien évidemment ces mots sont ceux qui vous aideraient le plus. Le temps pour contre vous et l'engage adversaire vous surveille, prêt à vous censurer avec le Taboo. Un des jeux les plus éclatants qui mobilise imagination et mémoire

Taboo le jeu des mots interdits.

16 ex – réf. CO145 – Frais de port : 30 francs – Etr : 36 francs

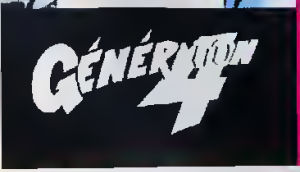
Offert par CORE

HEIMDALL



Le guerrier dont parle la légende. Dans ce véritable jeu de rôle vous connaissez tour de reputation, puisque vous suivez l'évolution d'heimdall depuis son enfance jusqu'à l'âge adulte. Des graphismes animés et nombreux des personnages et le jeu – un véritable de 32e personnages des combats en temps réel. L'action se déroule dans trois mondes. Vikings différents et vous devrez contrôler jusqu'à 4 personnages à la fois

20 ex – CO146S sur Atari
CO146A sur Amiga
CO146P sur PC

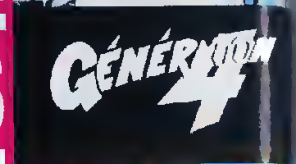


GENERATION 4 N°50 SPECIAL ANNIVERSAIRE CONCOURS GEANT

DECOUVREZ LES CADEAUX EN AVANT PREMIERE STAND E7 SUR LE SUPERGAMES SHOW

LE PREMIER MENSUEL MICRO DES JEUX VIDEO

GÉNÉRATION 4



GÉNÉRATION 4 N° 50 SERA EN KIOSQUE LE 25 NOVMEBRE 1992

INFORMATIQUE

ULTIMA

L'ESPACE PC

PARIS: 5 Bd Voltaire 75011 Paris Tél. (1) 43 38 96 31 Fax. (1) 43 38 11 86
LILLE: 72-74 rue de Paris 59800 Lille Tél. 20 42 09 09 Fax. 20 57 09 29
MARSEILLE: 26 rue de la Palud 13001 Marseille Tél. 91 33 24 25 Fax. 91 33 22 05
CAMBRAI: 8 rue du petit séminaire 59400 Cambrai Tél. 27 74 89 23 Fax. 27 74 89 15
SEDAN: 3 rue Gambetta 08200 Sedan Tél. 24 27 45 36 Fax. 24 29 32 28

386 SX 25
2Mo de RAM extensible à 8Mo sur carte mere
+ Configuration de base
+ 1 souris et 30 jeux **6280 FTTC**
7100F avec Sound Blaster 2,0

386 SX 33
2Mo de RAM extensible à 16Mo sur carte mère
+ Configuration de base
+ 1 souris et 30 jeux **6480 FTTC**
7300F avec Sound Blaster 2,0

386 DX 33
2Mo de Ram (128Ko cache) ext. à 32Mo sur carte mere
+ Configuration de base
+ 1 souris et 30 jeux **7080 FTTC**
7900F avec Sound Blaster 2,0

Les Options
à la place du disque de 45Mo
80Mo +580FTTC
105Mo +780FTTC
120Mo +980FTTC
210Mo +2880FTTC

2ème lecteur +420FTTC
Le Mo de RAM +280FTTC
DOS 5.0 français +590FTTC
Windows 3,1 + MS DOS 5.0 +1350FTTC

pour un multisynchro Sony à la place du SVGA
en 14" +10000FTTC
en 17" +10000FTTC
en 20" +10000FTTC

SoundBlaster Pro à la place de la 2 + 800FTTC
Vidéo 1Mo +390FTTC

Configuration de base: boitier mini-tower, alimentation 200W, disque dur 45Mo, 1 lecteur HD au choix, carte contrôleur 2HD 2 FD, carte vidéo 512K, ecran couleur SVGA, 2 séries, 1 //, 1 port joystick, clavier 102 t

386 DX 40
2Mo de Ram (128Ko cache) ext. à 32Mo sur carte mère
+ Configuration de base
+ 1 souris et 30 jeux **7180 FTTC**
8000F avec Sound Blaster 2,0

486 DX 33
2Mo de RAM extensible a 32Mo sur carte mère
+ Configuration de base
+ 1 souris et 30 jeux **9880 FTTC**
10700F avec Sound Blaster 2,0

486 DX 50
2Mo de Ram (128Ko cache) ext. a 64Mo sur carte mère
+ Configuration de base
+ 1 souris et 30 jeux **11580 FTTC**
12400F avec Sound Blaster 2,0

OPTION PLAYER
Ajoutez à votre configuration de base
- 1 joystick - 1 Sound Blaster 2.0
- 1 paire d'enceintes - 1 jeu au choix

pour **1680 FTTC**

OPTION MANAGER
Ajoutez à votre configuration de base
WINDOWS 3.1 & MS DOS 5.0
Carte vidéo Orchid Prodesigner II Mo (ou plus) immédiatement ke ajoutons Windows

pour **2480 FTTC**

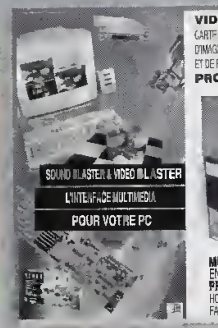
OPTION MULTIMEDIA
Ajoutez à votre configuration de base
Sound Blaster Pro II + CD Interne + CD Shelock Holmes - CD Powerdrive (ROM - le magazine) - CD Sonic the hedgehog - Lotus - Joueur du futur zone computing - Mathman (graphics) - Jeux éducatifs

pour **4580 FTTC**

CARTE VIDEO
Augmentez les performances de votre PC grace à une carte vidéo rapide

Carte VGATseng Lab1Mo 680FTTC
Carte VGA Orchid Prodesigner II ..1080FTTC
Carte VGA Orchid Farenheit 1080 .....2280FTTC

OFFRE TRAITEMENT DE TEXTE
Canon BJ10ex 2250FTTC
STAR LC 24-20 2690FTTC
Pour l'achat d'une configuration PC et d'une imprimante ULTIMA vous offre TEXTOR 5 (traitement de texte avec correcteur orthographique français et anglais, mailing etc..)



VIDEO BLASTER:
CARTE ET LOGICIEL DE CAPTURE D'IMAGE D'INCRUSTATION VIDEO ET DE FENETRAGE VIDEO
PROMO

MULTIMEDIA UPGRADE KIT PERSONNAL ENSEMBLE COMPRENANT **SOUND BLASTER PRO II, CD ROM INTERNE, 5 CD** (SHERLOCK HOLMES - PROBOTICUS - BOOKSHELVES - JONES IN THE FAST ZONE - MAMMALS) 4690FTTC

SOUND BLASTER 2.0 .....890FTTC
SOUND BLASTER PRO II ..1490FTTC
avec MIDIKIT..... ..1690FTTC
Enceintes screen beat.....Promo
Enceintes Zytec .....Promo

NOUVEAU !
KIT CD ROM INTERNE POUR SOUND BLASTER 2.0..... **2990FTTC**

LES CONFIGURATIONS REQUISES.
SOUND BLASTER ——————> XT
SOUND BLASTER PRO ——————> AT
VIDEO BLASTER ——> AT 386 SX mini

Attention, les prix et promotions ne sont pas disponibles dans toutes les agences, renseignez-vous Photos non contractuelles les prix et promotions sont modifiables sans preavis

DOSSIER MANETTES

Un bon jeu, c'est bien, mais sans banne manette, ça ne sert à rien. Pendant un mais, la rédaction de Génération 4 les a taus essayé et leur a fait subir les pires tartures; après avair pansé leurs plaies, ampaules et blessures, Christian Raux, Olivier Canau, Didier Latil et Stéphane Lavaisard vaus offrent un aperçu de leurs découvertes, paur Amiga, PC et ST, mais aussi Megadrive, les manettes de la Sega étant très sauvent campatibles paur l'Amiga au le ST.

SYSTEME DE NOTATION :

Erganamie :
* : Bâton de poix
** : Bâton casse-doigts
*** : Bâton de poids
**** : Bâton de joie
***** : Bâton de soie

Esthétisme :
* : Vous n'auriez pas vu mon enclume?
** : Modèle banal ou mal fini
*** : Sans commentaires
**** : Rien que pour vos yeux
***** : A ranger derrière une vitrine

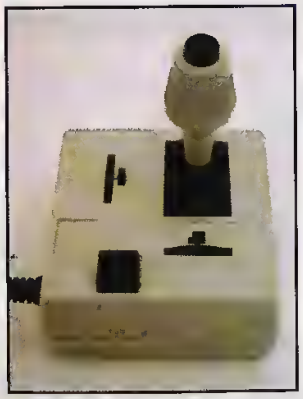
Salidité :
* : Une manette jetable
** : Une manette potable
*** : Une manette stable
**** : Une manette censée être "incassable"
***** : Une manette jugée "incassable"

Les prix indiqués sant approximatifs.

LES CLASSIQUES

MACH I+

CH PRODUCTS - PC
(distribué par Innelec/ env. 249fF)



Le Mach I + semble sortir d'une autre époque. Malgré son dessin un peu trop anguleux, il n'en demeure pas moins un outil agréable. A éviter cependant dans les logiciels ou la célérité et la précision sont de mise. En outre, la prise en main ne plaira pas à tout le monde!

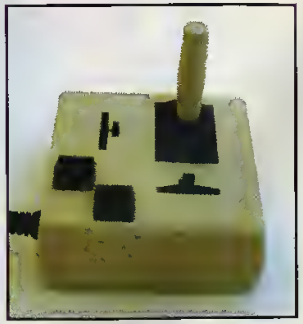
Ergonomie: **
Esthétisme: *
Solidité: **
Vocation: Arcade

MACH II

CH PRODUCTS - PC
(distribué par Innelec/env. 279FF)

L'aîné de la gamme Mach se distingue

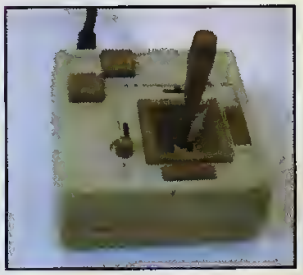
par des matériaux de hautes qualités. D'un poids également plus élevé, il se montre plus stable, libérant ainsi l'usage



d'une main.
Ergonomie: ***
Esthétisme: **
Solidité: ***
Vocation: Arcade

MACH I

CH PRODUCTS - PC (distribué par



Innelec/env. 199FF)

Comme son grand frére le Mach I +, dont il reprend le méme élément de base, le Mach I reste un produit un peu dépassé. A réserver aux personnes nostalgiques.

Ergonomie: **
Esthétisme: *

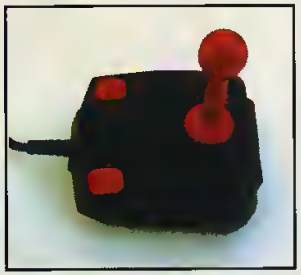
Solidité: **
Vocation: Arcade

MEGABLASTER

KONIX - Atari / Amiga (distribué par Innelec/env. 79FF)

Ce produit constitue l'entrée de gamme de la collection Konix. De conception assez sommaire, il existe en deux versions, dont une avec micro-switches (env 99FF).

Ergonomie: **
Esthétisme: **



Solidité: **
Vocation: Budget

SPEEDKING

KONIX - (distribué par innelec Atari / Amiga env. 139F PC env. 199FF)

Ce modéle, pourtant assez ancien, n'a

plus à faire ses preuves. Robuste et très docile, le Speedking reste un compagnon de jeu idéal. A noter la présence de micro-switches et surtout l'existence d'une fonction de tir automatique. De nombreuses versions, avec ou sans tir automatique, avec ou sans micro-switches, existent à divers prix. Idéal pour les jeux d'arcade

Ergonomie: ***
Esthétisme: ***
Solidité: ***
Vocation: Arcade

NAVIGATOR HOT SHOT

KONIX - Atari / Amiga

(distribué par Innelec/env. 159FF)

Le Navigator se classe dans la catégorie des joysticks bons sous tout rapports. Son design autorise une prise en main sûre et efficace. Attention cependant aux ampoules sur le dessus du pouce! Tout comme le Speed King, il offre un rapport qualité/prix très intéressant, surtout pour les jeux d'action. Il existe aussi en bleu!

Ergonomie: ****

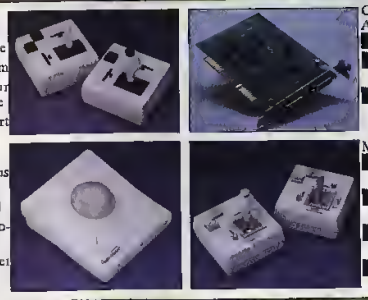
AUX COMMANDES DE VOTRE FLIGHT STICK VOUS NE MANQUEREZ PLUS VOTRE CIBLE

CH PRODUCTS VOUS OFFRE UNE GAMME DE PRODUITS DONT LA QUALITE PREMIERE EST LA PRECISION. IL VOUS FAUDRA TOUTE LA MANIABILITE ET L'EXACTITUDE DES PRODUITS CH POUR ARRIVER A VOS FINS ET RENDRE QUASI REELS LES RAIDS ET MISSIONS QUE VOUS MENEREZ

PRODUITS DISPONIBLES chez tous les bons revendeurs

MACH I
MACH I PLUS™
- Plus ergonomique
- précision optimum
- disponible pour IBM PC et Apple
- Excellent rapport qualite/prix

ROLLERMOUSE
- plus rapide et plus précise
- de 400 à 2800CPI
- 4 touches ergonomiques
- Pour IBM PC et compatibles



GAMECARD AUTO III™
- 2 ports joystick
- installation simplifiée
- Pour IBM PC/XT/AT/PSE jusqu'à 33 MHz

MACH II / III™
- Joystick analogique
- Connecteurs en métal
- Pour PC et compatibles
- haute précision

Produits distribués en exclusivité par Innelec

INNELEC
Centre d'Activités de l'Oureq
45 rue Delizy
93694 Pantin cedex

Esthétisme: ***
Solidité: ***
Vocation : Arcade

PRO 2

Sega - Sega Megadrive

Ce modèle est censé apporter un plus aux manettes livrées avec la Megadrive. Pourtant, en dehors de témoins lumineux validant l'utilisation des boutons de tirs et d'un manchon à visser sur le paddle, la PRO 2 n'apporte rien de nouveau.

Ergonomie: *****
Esthétisme: *****
Solidité: *****
Vocation : Arcade

SPEEDKING analogique

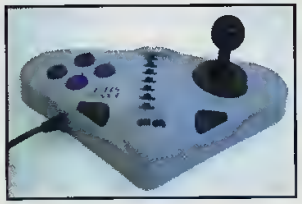
KONIX - Amiga (distribué par Innelec/env. 159FF)

Ce modèle du Speedking, de type analogique, ne fonctionne qu'avec les programmes gérant ce mode.
En général, il s'agit plutôt de simulateurs. Hors, avec une telle manette, il devient difficile de piloter un F15 ou un B17 (vu le nombre de commandes au clavier). Vous pouvez en effet régler sa sensibilité en début de jeu !

Ergonomie: *
Esthétisme: **
Solidité: ***
Vocation : Simulateur

FANTA STICK

DAOU – SEGA MEGADRIVE / NINTENDO



SUPER FAMICON / Amiga (distribué par Innelec/env.299FF)

Sa conception en forme de navette spatiale confère à ce joystick une image dynamique. Il se positionne parfaitement sur un support plan mais demande impérativement l'usage de deux mains ! A noter les possibilités de mettre tous les boutons en Tir Automatique.

Ergonomie: **
Esthétisme: ****
Solidité: ***
Vocation: Arcade

SV 135

Megastar Junior

QUICKJOY - Amiga/Atari (Distribué par Audio Sonic/env. 195FF)

Déjà sorti depuis quelques temps, ce joystick au design très particulier peut facilement se poser sur une table, cinq ventouses assurant une très bonne stabilité. Difficile par contre de le tenir dans la main. Avec micro-switches et Tir Automatique, il permet de jouer avec une bonne précision au plus difficile des jeux d'arcade.

Ergonomie: ***
Esthétisme: ***
Solidité: ****
Vocation : Arcade

SV 227

QUICKJOY - PC (Distribué par Audio Sonic env.299FF)

Ce joystick assez massif est idéal si vous êtes habitué à poser votre

manette sur une surface (4 ventouses). Le Tir Automatique est bien sûr présent, tout comme des micro-switches: pour les directions mais aussi pour les boutons de tir. La prise en main est excellente, surtout pour tout ce qui est simulateur de vol.

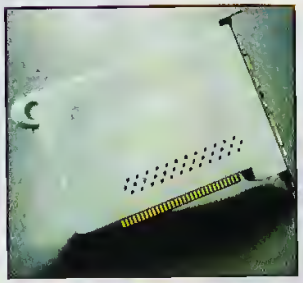
Ergonomie: ****
Esthétisme: ****
Solidité: ****
Vocation: Simulation

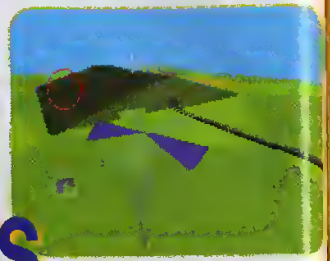
SV 122 PILOT

QUICKJOY - Atari / Amiga (Distribué par Audio Sonic /env.75FF)

Les quatre ventouses de ce joystick suffisent à peine à assurer une bonne prise sur une surface. La présence du

Tir Automatique et son prix très bas en font une manette bas de gamme intéressant
Ergonomie: **
Esthétisme: **
Solidité: **
Vocation : Budget





POUR LES SIMULATEURS DE VOL

SV 202

QUICKJOY - PC (Distribué por AudioSonic/env. 175FF)

Cette manette analogique n'est pas très solide. Malgré le Tir Automatique, elle n'est pas très pratique pour jouer, que vous la teniez dans la main ou qu'elle soit posée sur une table.

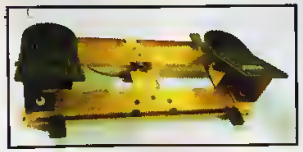
Ergonomie: **
Esthétisme: *
Solidité: **
Vocation: Arcade

SV 210

QUICKJOY - PC (Distribué par AudioSonic/env. 159FF)

Il ne s'agit pas d'une manette, mais d'une carte à mettre dans votre PC pour pouvoir utiliser un ou deux joysticks. Si vous n'avez pas de carte son avec un port joystick intégré, ce modèle constitue une acquisition essentielle pour pouvoir jouer avec une, voire deux, manettes de jeu sur PC. A noter l'existence du modèle SV 203, constitué de cette carte SV 210 et d'une manette SV202 (env 329FF).

Si il y a bien un domaine dans lequel les manettes peuvent s'avérer très utiles, c'est celui des simulateurs de vol. Aujourd'hui, on peut enfin trouver des manettes bon marché qui permettent d'accroître l'intérêt de la simulation en vous permettant d'obtenir un maximum de commandes très simplement.



RUDDERS CONTROL SYSTEM

THRUSTMASTER - PC (distribué par Neocom/env. 1190FF)

Cet instrument, plutôt impressionnant, peut être utilisé en simultané avec les autres produits Thrustmaster. Il équivaut à un palonnier et permet donc de contrôler le gouvernail d'un hélicoptère par exemple. Pas très pratique à utiliser, ce gadget est uniquement fait pour les fans de simulation et il ne fonctionne que sur les derniers produits (ATAC de chez Microprose par exemple).

Ergonomie: **
Esthétisme: **
Solidité: **
Vocation : Simulation

FLIGHT CONTROL SYSTEM

PC DISQUETTE

64 F

Un grand jeu du commerce : BARBARIAN II

PC N°1

N° 1 - FIRE AND FORGET 2
Une course automobile où l'action ne manque pas.
Digne de Mad Max !!! (EGA/VGA)
+ 6 Super jeux classiques
64 F (port compris)

PC N°2

N° 2 - M4 SHERMAN
Une simulation de blindés à la fois complète et simple d'utilisation. (CGA/EGA/VGA)
+ 5 Super jeux classiques
64 F (port compris)

PC spécial

N° 1 - ALPHA WAVES
Voyagez dans des mondes étranges en 3D et échappez-vous de chaque niveau dans ce jeu d'arcade original et prenant. (CGA/EGA/VGA)
64 F (port compris)

Vous pouvez échanger vos disquettes 5,25 pouces contre des 3,5 pouces, il vous suffit de les renvoyer accompagnées d'un cheque de 20 francs et une enveloppe à votre adresse à : Pressimage - PC Disquettes / Echange : 210, rue du Fg St Martin - 785010 Paris

BON DE COMMANDE

- ☐ Je commande PC disquettes N° 1
- ☐ Je commande PC disquettes N° 2
- ☐ Je commande PC Spécial
- ☐ Je commande 6 boîtes
- ☐ Je commande 12 boîtes
- ☐ Je m'abonne à 6 numéros (à partir du prochain numéro) Valeur 294 F (économie 330 F)
- ☐ Je m'abonne à 12 numéros (à partir du prochain numéro) Valeur 540 F (économie 708 F)

Je désire recevoir des disquettes en $3^{1/2}$ ☐ en $5^{1/4}$ ☐

Je coche les cases choisies et je joins à ma commande un chèque postal, bancaire du total (le port est compris), à l'ordre de PRESSIMAGE et à l'adresse suivante : PC Disquette – 210, rue du Fg-St-Martin – 75010 Paris

Nom : Prénom :
Adresse :
Code postal Ville :

ABONNEMENT 6 NUMEROS

1 AN = 294 F
(45 F le numéro au lieu de 64 F)
En $5^{1/4}$ économie de 90 F
En $3^{1/2}$ économie de 330 F)
(Frais d'échanges + frais d'envoi)

ABONNEMENT 12 NUMEROS

2 ANS = 540 F
(45 F le numéro au lieu de 64 F)
En $5^{1/4}$ économie de 228 F
En $3^{1/2}$ économie de 708 F)
(Frais d'échanges + frais d'envoi)

MARK I - THRUST MASTER - PC (Distribué por Neocom/env. 700FF)

Ce joystick, ou plutôt ce véritable manche à balai, s'impose par son design trés réaliste. Elaboré par des passionnés

de la véritable simulation, il permet aux pilotes de trouver les principales commandes de l'appareil à portée de la main. Tous les grands noms de la simulation (MicroProse, Lucas Film et Origin avec son Strike Commander) composent aujourd'hui avec ce modèle. Couplé avec le Weapon Control System, vous avez accès quasiment à toutes les options du jeu. Le clavier et la souris peuvent cependant rester utilisables !

Ergonomie: *****
Esthétisme: *****
Solidité: ****
Vocation : Simulation

Version PRO (env.1190FF) : Ce produit pousse encore plus loin le réalisme avec une carcasse toute en métal et en céramique. Les réactions du manche sont un exemple de perfection. Une main suffit largement pour diriger la manette: aucun risque de dérapage du joystick sur la table.

Ergonomie: *****
Esthétisme: *****
Solidité *****
Vocation : Simulation

WEAPONS CONTROL SYSTEM

MARK I - THRUSTMASTER - PC (Distribué por Neocom env. 790FF)

Cette manette est idéale pour contrôler vos armes, ainsi que certaines fonctions de pilotage: puissance, auto-pilote... Il répond parfaitement à la moindre sollicitation. Son look et son maniement trés réaliste le rendent vraiment intéressant, idéal lorsqu'il est

BIENTOT DISPONIBLE

Might and Magic®
Clouds of Xeen™

Textes à l'écran en Français

NEW WORLD COMPUTING, INC.

Disponible sur PC VGA 256 couleurs, disque dur nescessaire.
Manuel et textes à l'écran entièrement en Français.

DISTRIBUÉ PAR P.P.S.
150, Boulevard Haussman 75008 Paris
Tél : 33 (1) 43 59 47 47

L'EVENEMENT

T.2 AT HOME

A la fin de "Terminator", Schwarzie avait prévenu : "I'll be back". Il est revenu il y a pile un an et on est toujours sous le choc : qu'est-ce qu'ils pourront bien inventer la prochaine fois ? Dans le genre, pourront-ils faire mieux ? Le film a couté 100 millions de dollars, soit 50 milliards de centimes, et force est de constater qu'on les voit sur l'écran. Les cascades (comme la course-poursuite entre un semi-remorque et une moto) impressionneront les plus blasés d'entre vous et les effets spéciaux sont véritablement fabuleux. Voir un cyborg se transformer en goutte de mercure pour franchir les barreaux d'une prison est un spectacle dont on n'est pas près de se lasser. Mais James Cameron, auquel on doit déjà "Aliens 2" et "Abyss" ne s'est pas contenté de tourner le catalogue de La Redoute de tout ce qu'il aujourd'hui possible de faire pour bluffer le spectateur. Son film est aussi une fable sur un monde qui court à sa perte par excès de technologie et l'histoire d'un robot qui intègre dans ses neurones (pardon, ses logiciels) des valeurs aussi fondamentales que la tendresse, l'amitié et l'amour. J'oubliais : le métallique Arnold Schwarzenegger joue très bien les robots. A moins que ce ne soit le contraire... C'est pour quand "Terminator 3" ? (Gaumont-Columbia, loc et vente)

MUSIQUE

UGLY KID JOE

Des sales gamins, les Ugly Kids? En tout cas, pas dans le genre Gun's and Roses. Eux ce serait plutôt de bons petits diables, capables de semer la panique à Disneyland ou de foutre le bordel dans une "party". C'est d'ailleurs un peu comme ça que ces étudiants j'm'en foutistes se sont rencontrés à Santa Barbara. Les Ugly ont finalement de bonnes têtes de Californiens issus de la middle class. Leur musique ? Un hard tapageur et sympathique, sans hargne ni message social. "Juste un bon groupe de rock'n' roll", comme ils disent, dans la lignée de leurs idoles : "Hendrix, Led Zep et.. Abba (!)". Avec l'énorme succès de "Everything about you" et de "Neighbor", ils découvrent la vie des rock stars. "Nous détestons les interviews. Il faut venir nous voir sur scène". Le 26 octobre à Paris (Elysée- Montmartre), le 11 novembre à Lyon et le 14 à Toulouse CD chez Phonogram.

PETER GABRIEL

Depuis six ans et le triomphe mondial de "So", il produisait des artistes de world-music, s'occupait d'associations humanitaires, composait des musiques de films, et repoussait sans cesse son nouvel album personnel. Erreur ! L'attente a parfois des effets pervers : on est tellement impatients qu'on finit par être déçus. C'est un peu ce que l'on ressent à l'écoute d'"Us", le nouvel album de l'homme qui a su réconcilier musique ethnique et technologique. Dynamisé par "Digging in the spit", un titre impressionnant, accompagné d'un clip qui justifie à lui seul l'achat d'un magnétoscope, le CD est parfait mais peut-être un peu trop conforme à ce que l'on attendait. Pas facile d'être un mamouth du rock ! (Virgin)

CD EXPRESS

MAY MAY

Elle est la fille du boxeur Mohamed Ali, elle a 23 ans et vient d'enregistrer son premier disque, "The introduction" Un album de rap truffé de références bibliques où elle dénonce aussi bien les brutalités policières que la place des black dans la société US "Je n'approuve pas les rappeurs qui prêchent la violence, déclare-t-elle, mais je comprends pourquoi ils le font. Ils n'ont probablement rien connu d'autre dans leur vie Moi, si" (Phonogram)

THE SMITHS BEST...I

Au moment où leur leader, Morrissey, se lance dans une carrière solo, un best of regroupe quatorze de leurs meilleurs titres enregistrés entre 1983 et 1987 Pour retrouver le son des eighties. (Warner)

SUZANNE VEGA : 99,9F°

Troisième album en sept ans de carrière pour l'interprète de "Luca" Entre pop et folk, douceur et sécheresse, un disque à la fois déroutant et séduisant. (Polydor)

SINEAD O'CONNOR

Fidèle à son look "aérodrome à mouches", elle change de registre : accompagnée par quarante-sept musiciens, elle a enregistré onze standards issus des comédies musicales des années 40 et 50 Brillant. (EMI)

SUPER PROMOTION POUR NOEL

Console MEGADRIVE + 1 jeu + 1 manette 920 FTTC

1 Console de jeux SUPER FAMICOM + 1 jeu 1 600 FTTC

JEUX POUR CONSOLES MEGADRIVE

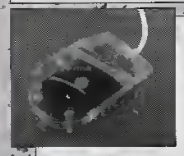
Prix exceptionnel 350 FTTC !

OLYMPIC GOLD	350,00
DESERT STICKE	350,00
KID CAMELEON	350,00
OUT RUN	350,00
EUROPEENNE CLUB SOCCER	350,00
TERMINATOR	350,00
CHUCK ROCK	350,00
TOKI	350,00
STREETS OF RAGE	350,00
SUPER MONACO 2	350,00
ARCHE RIVAL	350,00
BREACH	350,00
BATMAN	350,00
BULLS V/C CELTIC	350,00
CALIFORNIA GAMES	350,00
CENTURION	350,00
EL VIENTO	350,00
FIGHTING MASTER	350,00
JENNIFER CAPRIATI	350,00
JORDAN VS BIRD	350,00
MARBLE MADNESS	350,00
MARIO LEMIEUX HOCKEY	350,00
MIDNIGHT RESISTANCE	350,00
CAPITAINE AMERICA	350,00
STREET OF RAGE 2	350,00
RIDNIGHT RESISTANCE	350,00
MS PAC MAN	350,00
MYSTIFICAL FIGHTER	350,00
NHL HOCKEY	350,00
PHANTASY STAR 3	350,00
QUACKSHOOT	350,00
SMASH TV	350,00
STREET OF RAGE	350,00
SUPER VOLLEYBALL	350,00
TAZMANIA	350,00
TOE JAM AND EARL	350,00
WORLD SOCCER	350,00
YS 3	350,00
RAMPART	350,00
RBI 3	350,00
OUT RUN	350,00
LEMMINGS 2	350,00

JEUX POUR CONSOLES SUPER NES OU SUPER FAMICOM OU SUPER NINTENDO

CONTRA 3	420,00
FINAL FIGHT	410,00
ADDAMS FAMILLY	410,00
ROBOCOP 3	430,00
BART'S NIGHTMARE	430,00
DINO CITY	450,00
AMERICAN GLADIATORS	450,00
ARCANA	450,00
DUNGEON MASTER	490,00
DUNGEON AND DRAGONS	490,00
FINAL FANTASY 2	480,00
HOOCK	400,00
JOE ET MAC	400,00
LAGOON	420,00
LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA	450,00
NBA ALL STAR	410,00
NCAA BASKET BALL	420,00

OUT OF THIS WORLD	390,00
RAIDEN	440,00
ROMANCE OF KINGDOMS	480,00
RPM RACING	390,00
SIM CITY	420,00
SPACE FOOTBALL	390,00
SPIDERMAN X MEN	410,00
STREET FIGHTER 2	590,00
SUPER BATTLE TANK	400,00
SUPER DOUBLE DRAGON	460,00
SUPER BOWLING	400,00
SUPER GOAL	420,00
SUPER R TYPE	410,00
SUPER SMASH TV	380,00
SUPER WRESTLEMANIA	410,00
THUNDER SPIRITS	370,00
TORTUES NINJA 4	430,00
ULTRAMAN	380,00
WORLD LEAGUE SOCCER	370,00
ZELDA 3	380,00



SOURIS TRANSPARENTE
- Ref GP 300 T - Livrée avec tapis - Compatible ATARI & AMIGA 200 F
- Ref GP 306 T Compatible AMIGA 145 F
- Ref GP 296 Compatible ATARI 145 F

Gamme d'adaptateurs pour Consoles de Jeux SEGA et NINTENDO (avec sortie Peritel) pour moniteurs AMSTRAD, ATARI et COMMODORE 150 F

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR UNIVERSEL SUPER NES/SUPER FAMICOM ET NES 99 F

ACTION REPLAY PRO SUPER NES/SUPER FAMICOM ET SUPER NINTENDO 550 F

ACTION REPLAY PRO MEGADRIVE 550 F

BOITE DE RANGEMENT pour 80 disquettes 3" 1/2 (fermeture à clé) Ref GP 297 50 F

TAPIS DE SOURIS ANTISTATIQUE 20 F

JOYSTICK ATARI/AMIGA Ref GP 301 150 F

JOYSTICK INFRAROUGE Ref GP 304 300 F

JOYSTICK PC Ref TS 500 150 F

CARTE JOYSTICK PC 2 Ports
Ref ROM 71 170 F
TS 500 et ROM 71 280 F

DOUBLEUR de JOYSTICK AMSTRAD Ref GP 245 60 F

QUADRUPLEUR de JOYSTICK ATARI/AMIGA Ref GP 246 90 F

RALLONGE JOYSTICK 0.30 m Ref GP 243 40 F

RALLONGE JOYSTICK 1.80 m Ref GP 244 70 F

COMMUTATEUR DE JOYSTICK/SOURIS pour ATARI/AMIGA Ref GP 220 150 F

CABLE SEGA pour TV Ref GP 305 90 F

CABLE
Pour AMIGA/TV Ref GP 903 90 F
Pour ATARI/TV Ref GP 901 90 F

Vente par correspondance : frais de port 40 F ou colissimo 70 F. Les marques citées sont déposées par leur propriétaire respectif. Extrait de notre catalogue connectique – Tous nos prix sont TTC.

TRANSLAN

DISTRIBUTEUR OFFICIEL KOMELEC

Pour tout renseignement ou commande relatifs à cette annonce veuillez préciser la référence **GE 492**

Ouvert de 10 h à 12 h 30 et de 13h45 à 19h00 du lundi au samedi inclu

Tél. : (1) 43 27 95 00
Fax : (1) 40 47 05 38

CONCERTS

METALLICA : le 10 novembre à Paris Bercy
WILLY DEVILLE : le 12 à Toulouse, le 13 à Bordeaux et le 15 à Paris (Olympia)
JACQUES DUTRONC : à partir du 3 à Paris (Casino de Paris)
EXTREME : le 11 à Paris (Zenith)
CRY BABIES : le 13 à Toulon, le 15 à Montpellier, le 17 à Toulouse, le 18 à Bordeaux, le 25 à Niort, le 26 à Poitiers, le 27 à Nancy, le 6 décembre à Orléans, le 7 à Strasbourg, le 11 à Paris, le 12 à Lille
JAMES : le 23 novembre à Lille, le 24 à Clermont-Ferrand, le 26 à Bordeaux, le 30 à Lyon, le 1er décembre à Besançon, le 2 à Strasbourg, le 4 à Rouen
THE NITS : le 25 à Paris (Bataclan)
MOTORHEAD : le 24 à Evry, le 1er décembre à Nancy
LES NEGRESSES VERTES : le 9 à Saint-Etienne, le 10 à Lyon, le 12 à Grenoble, le 13 à Annecy, le 14 à Romans, le 15 à Nice, le 17 à Aix, le 18 à Montpellier, le 20 à Toulouse, le 21 à Bordeaux, le 22 à Niort, le 24 à Nantes, le 25 à Rennes, le 26 à Vannes, le 27 à Brest, le 28 à Mayenne
ROBERT CRAY & B.B. KING : le 7 à Paris (Zénith)
BLACK CROWES : le 1er décembre à Paris

COMPIL'

PUBLIC ENNEMY

Avec eux, le rap a quitté la rubrique musicale des journaux pour rejoindre les pages société. Les textes de cette "machine de guérilla urbaine" ont électrisé le public noir. D'album en album, ils ne cessent de dénoncer l'injustice et de pilonner les institutions, les pouvoirs en place, la suprématie américaine, etc. Un engagement parfois controversé qui ne leur a pas empêché de connaître le succès dans le public blanc. Cinq ans après "Yo!", devenu le cri de ralliement de toute une génération, premier bilan avec la sortie d'un CD regroupant six anciens titres remixés et six nouveautés.(Sony)

MATHILDA MAY

Elle avait disparu et on avait du mal à s'en remettre. Ouf, la voici de retour. Toujours aussi sexy. Pour l'occasion, elle n'a pas fait les choses à moitié : deux films, "Isabelle Eberhardt, une biographie de cette femme qui défraya la chronique au siècle dernier, et "Cri de roche", un film d'aventure de Werner Herzog qui se déroule dans les montagnes de Patagonie. Sans oublier un disque de funk écrit avec l'homme de sa vie, Paul Powell : "J'ai dû être noire dans une autre vie", commente-t-elle.

CINÉMA

MAX ET JEREMIE
de Claire Devers

Deux personnages diamétralement opposés réunis pour les besoins d'un film : on a déjà donné. Un peu trop, même. Claire Devers a réussi un bel exploit : renouveler la recette en réunissant deux tueurs à gage. Max, la soixantaine, est du genre méticuleux : c'est un solitaire glacé qui ne laisse à personne le soin de s'occuper de ses affaires, y compris du repassage de ses chemises. Jérémie, la trentaine, spécialiste en explosif, est un chien fou immature qui se cherche un papa. Ça tombe bien : Max se cherche un fils. Entre polar noir anthracite et comédie psychologique, un film d'autant plus attachant que Claire Devers a eu le nez fin dans le choix de ses interprètes : réunir dans un même film Philippe Noiret et Christophe Lambert, il fallait y penser. Elle y a pensé. Elle a eu raison.

SORTIES

WAYNE'S WORLD

Deux zigottos animent chaque soir une émission TV sur un réseau câblé local. Un producteur flaire la bonne affaire, mais leur liberté de ton s'accommodera-t-elle des contraintes d'une grande station ? Anciens du "Saturday night live", véritable vivier des comiques américains, Mike Myers et Dana Carvey n'ont pas toujours l'humour très délicat, mais qu'importe : on rit de bout en bout. La référence la plus évidente ? Les Nuls. D'ailleurs, comme c'est bizarre, la version française est réalisée par Alain Chabat et Dominique Farrugia.

CŒUR DE TONERRE

Un jeune agent du FBI en poste à Wahsington est envoyé dans une réserve indienne : il a lui-même du sang cherokee. Peu concerné par ses propres origines, il va mettre en évidence les magouilles d'un flic local corrompu. Sur fond d'enquête policière, une plongée dans l'univers actuel des Sioux aux Etats-Unis. Qu'on se le dise une bonne fois pour toutes : non, ils ne portent plus de plumes, même s'ils cherchent à preserver leurs traditions. Un affrontement impressionnant entre Val Kilmer et Sam Sheppard.

LES BLANCS NE SAVENT PAS SAUTER

Deux fanas de basket -un Blanc et un Black- s'associent pour plumer les gogos : l'un se fait passer pour un débutant et l'autre fait monter les paris. Le film a fait un triomphe aux States et tombe ici en pleine vogue du basket américain. Dream team oblige. Musclé et tonique.

SEXE FAIBLE

Valerie Lemercier en châtelaine qui se bat pour préserver son chateau menacé par le TGV : on est client d'avance. Erreur ! Cette comédie surrealisante de Serge Meynard ressemble à un voyage en autorail : on est presse d'en voir la fin. Reste le prégénérique génial.

CONSOLES NINTENDO
L'EVENEMENT

BANZZAÏ, Le magazine console des samouraï !

Très grand format + un super poster + tout sur les consoles Nintendo + les nouveautés de la rentrée + des plans + des trucs et astuces

En vente chez tous les marchands de journaux

BANZZAÏ & SUPERSONIC, 10 FRANCS TOUT SIMPLEMENT

CONSOLES SEGA
L'EVENEMENT

SUPERSONIC, Le magazine des consoles à réaction !

Très grand format + un super poster + tout sur les consoles Sega + les nouveautés de la rentrée + des plans + des trucs et astuces

En vente chez tous les marchands de journaux

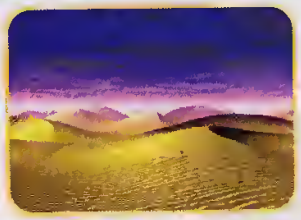
CRYO : PRINCESSE DE DUNE

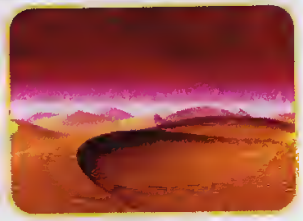
Cryo est tombée des étoiles pour réchouffer le coeur des hommes. Avec Dune, la Déesse est enfin sortie de son exil pour rallier tous ceux qui, dans l'ombre, attendent l'extase ludique. Aujourd'hui, Philippe Ulrich, grand manitau des éditians Crya, nous praclame son évongile ! Christian Roux s'est fait son apâtre l'instant d'un reportage.

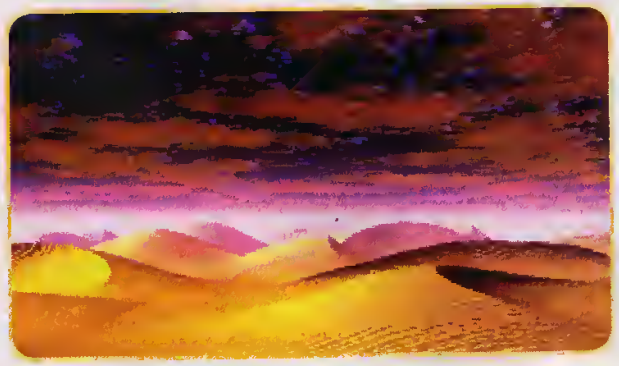
A gauche, Didier Bouchon, connu pour son travail sur l'Arche du Capitaine Blood, ses dessins de K.G.B. A droite, Philippe Ulrich, grand manitou de Cryo.

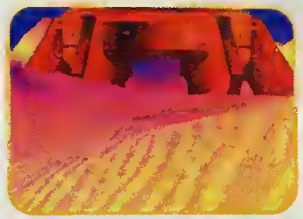
Gen4 : Cryo est née sous quelle étoile ? L'étoile de la passion ou l'étoile de la raison ?

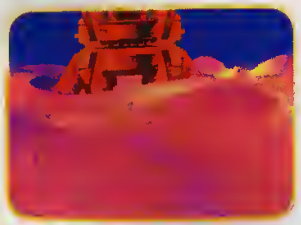
Philippe Ulrich : Là, je suis formel. Il s'agit de celle de la passion. La raison ne pouvait en effet trouver sa place dans la création d'une nouvelle structure. La vague Japonaise qui s'est répandue sur le marché comme une chape de béton ne permettait pas la moindre erreur. Nous nous sommes également impliquées dans une nouvelle politique d'édition, en allant chercher des capitaux auprés de sociétés prêtes à investir dans des projets haut de gamme. C'est d'ailleurs ce qui se passe dans l'industrie cinématographique. Un auteur élabore un script, des maquettes puis va proposer son dossier à une maison de production. Il est vrai que de vendre un jeu avec 100 pages de texte n'est pas une démarche aussi facile que celle qui consiste à livrer un produit fini. En fait, nous n'avons pas le choix, les budgets demandés aujourd'hui pour la réalisation de produits de qualités n'autorisent pas de se lancer dans la programmation d'un logiciel qui restera dans les cartons. C'est d'ailleurs pour cette raison que nous nous sommes associés avec la Compagnie des Images qui travaillent entre autre dans la réalisation de long-métrages tel que







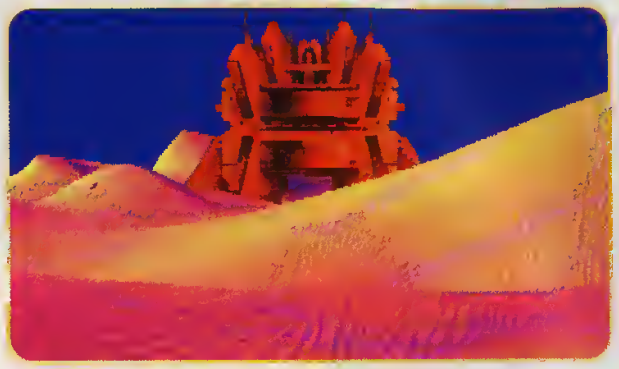


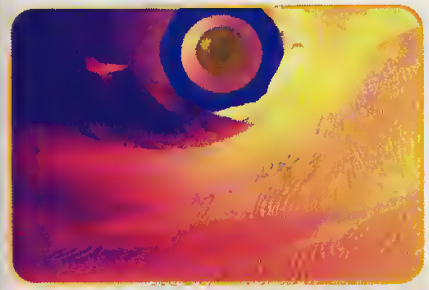


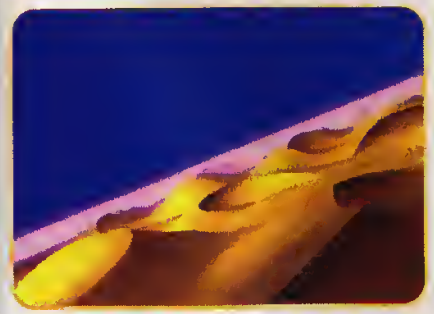
Starwatcher, le prochain film produit par Moebius et Ridley Scott avec la participation sonore de Vangelis.

Gen4 : Une version CD de Dune est-elle vraiment indispensable ?

P.U. : Ce serait vraiment dommage de ne pas en faire une ! A l'origine, le logiciel Dune visait ce support avec ses 600 mégas de données stockées. Virgin nous a alors demandé d'orienter nos efforts vers une version Floppy. La version PC et Amiga ne sont en fait que des résumés de ce que nous avions planifiées au départ. Sur le CD, tant pour la version PC que Mega CD de Sega, nous pourrons enfin retrouver une version intégrale. Je me sentirai personnellement frustré de ne pas concrétiser une telle version.







Autant de *professionnalisme* au m², cela donne envie d'être à la même enseigne.

Leader européen de la distribution de produits et services culturels, le Fnac poursuit son développement dans la commercialisation de produits en micro-informatique personnelle

Vendeurs

MICRO-INFORMATIQUE — LOGICIELS
JEUX VIDÉO — BUREAUTIQUE
CALCUL TÉLÉPHONIE

Passionnés de ces produits, amateurs ou spécialistes, vous disposez de bonnes aptitudes à la vente et appréciez le travail d'équipe. La Fnac encouragera vos initiatives et votre sens des responsabilités. Ces postes sont à pourvoir sur Paris et la Région Parisienne.

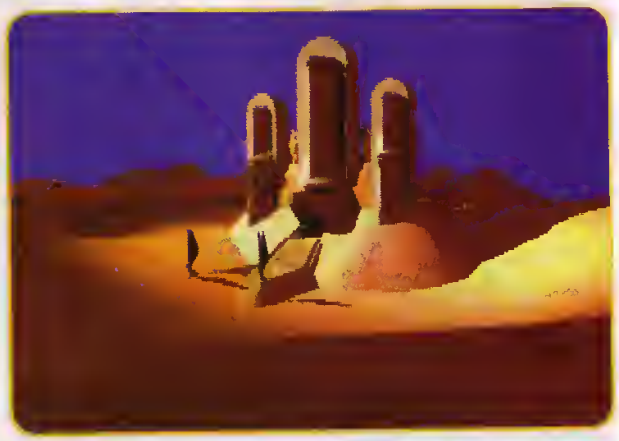
Pour en savoir plus et poser votre candidature, appelez dès aujourd'hui le (1) 42 27 40 27 du lundi au vendredi de 9h à 13h et de 14h à 19h et le samedi de 10h à 13h

fnac

CURRICULUM

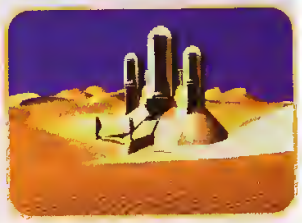
Gen4 : Peux-tu nous en dire plus ?
P.U. : Qu'est-ce qu'un jeu CD ? C'est déjà une bonne question. Tout le monde s'est mépris sur ce point en tentant de transporter leurs logiciels phares sur ce nouveau support. Je crois qu'il faut voir les choses en pensant "Cinéma" Pour Dune, nous avons introduit les gros plans sur les personnages en pensant aux futurs dialogues en synthèse vocale. Pour ce simple usage, nous avons convoqué plus de vingt comédiens américains ainsi qu'un directeur d'acteurs pour orchestrer tout ce beau monde. Trouver des voix n'est pas facile. Il fallait par exemple pour Shani une actrice qui puisse émouvoir le coeur de tous les joueurs. Pour l'Empereur, il fallait une voix "Satanique" L'opération consistant à synchroniser le mouvement des lévres des personnages dessinés à l'écran avec les dialogues est de même une affaire de spécialiste. Nous ne sommes pas mécontents du résultat.

Gen4 : D'outres confessions ?
P.U. : En achetant la licence de Dune, nous avons acquis un droit d'exploitation sur tous les éléments du film. Nous avons donc utilisé un quart d'heure d'images tirées de ce dernier pour illustrer le logiciel. Pour donner une autre ampleur aux paysages extérieurs, la version CD tire partie des images virtuelles avec des décors vraiment réalistes. Le résultat est assez fascinant. Nos nombreuses recherches, nous ont permis, en collaboration avec les auteurs de 7th Guest, de gagner une avance technologique de taille sur nos concurrents en ce qui concerne le développement de produits CD.
Gen4 : Le CD est-il le support idéal ?
P.U. : Non. Il reste encore beaucoup trop lent, et notamment dans ses temps d'accés



et sa lourdeur d'utilisation. C'est néanmoins ses défauts qui ont sauvé les véritables développeurs qui savent user de finesses de programmation pour compenser ces handicaps. Ces secrets de fabrications que nous avons acquis au fil d'années d'expériences font toutes la différence entre un bon et un mauvais produit.

Gen4 : Quelle est aujourd'hui la nature de la relation entre Cryo et Virgin Games ?
P.U. : A sa création, Cryo était placée sous tutelle de Virgin Mastertronic, société qui diffusait les produits Sega en Europe. Lorsque Sega a décidé de prendre directement les commandes en rachetant cette dernière société, le label Cryo en a profité pour voler de ses propres ailes. Nous conservons cependant avec Virgin des relations cordiales.



Gen4 : Dune vous a-t-il ouvert certaines portes ?
P.U. : C'est vrai. Le projet et la réalisation ont emballé tout le monde. Le résultat final, et son succès immédiat nous ont permis d'acquérir une image forte. Nous allons, sur notre élan fermer la saga de Dune par un jeu d'arcade dédié à la Megadrive. Dans ce logiciel, le héros prend part à un shoot'em'up démentiel qui se déroule à fleur de Dune. De nombreuses missions à bord d'un Orni et scènes de dialogues viendront pimenter l'aventure.

Gen4 : Quelles sont les choses qui te font rêver ?
P.U. : Mes rêves restent dans le domaine de l'intelligence artificielle. Les mondes virtuels, pas ceux avec les lunettes, ceux qui existent et existeront dans les mémoires des ordinateurs me fascinent. Lorsqu'une étincelle d'intelligence jaillira dans un tel cerveau, le monde changera vraiment de visage. Des films comme Terminator me déçoivent. Ils brisent mon rêve en donnant un pâle aperçu de l'univers que nous explorerons demain.

MICRO SWEET
171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF
Métro Louis Aragon (Terminus) - Parking Client ☎ : (1) 46 77 14 00 - FAX : (1) 46 77 86 24

PROMOTIONS

JOYSTICKS Amiga-Amstrad-Atari

Challenger avec Auto Fire	75 F	Quick Turbo King + Auto Fire	69 F
Challenger sans Auto Fire	69 F	Quick Turbo Pro + Auto Fire	79 F
Dynamic Junior	49 F	Quick Tur Pro + A.F. Transparant	79 F
Micro Master Auto fire	89 F		
Quick Turbo 2	89 F		
Quick Turbo 3 (livré avec 3 ventouses)	149 F		
Quick Turbo Cristal	99 F		
Quick Turbo King	59 F		

JOYSTICKS - PC

Flying 2000 (simulateur de vol)	239 F
Quick Turbo PC (analogique)	99 F
Quick Turbo (Nintendo NES)	79 F

DIVERS

Souris Amiga	99 F	Souris Atari	99 F
Kit de Nettoyage (3 + 3 1/2-5"1/4)	30 F	Tapis Souris	25 F
Carte MODEM pour PC 1200 Bauds	490 F	Carte Joystick pour PC	49 F
Play Walker (transformez votre joystick en joystick infra-rouge)			119 F
Câble parallèle pour imprimante (Atari-Amiga-PC)			39 F
Logiciel de Comptabilité simplifiée "Tout Compta" pour PC			190 F

DISQUETTES

3"1/2 — Certifiée sans erreur

par 10	4 00 F
par 100	3 80 F
par 300	3 60 F

5"1/4

par 10	2 60 F
par 100	2 50 F
par 300	2 30 F

➥ ATTENTION : Sur tous nos JOYSTICKS, les frais de port sont de : 20 Frs !!

PERIPHERIQUES AMIGA

Carte 68030 25 Mhz - 2 Mo	4.990 F
Power Scanner (64 nuances de gris)	1.290 F
Extension 1 Mo pour Amiga 500 PLUS	520 F
Extension mémoire 512 Ko + Horloge	265 F
Extension mémoire 512 Ko	220 F
Extension mem 2/8 Mo pour A2000	1.590 F
Alimentation Amiga 500	450 F
Kit Téléchargement + Cable	75 F
Lecteur interne Amiga 500	550 F
Lecteur interne Amiga 2000	590 F
Lecteur externe Amiga	550 F
Disque Dur A500 GVP 52 Mo a 2 Mo	4.990 F
Disque Dur Amiga 2000 45 Mo	2 690 F
Disque Dur Amiga 2000 52 Mo	2 950 F
Change Souris/Joystick	135 F
Quadrupleur de Joystick	99 F
Change Kickstart + Rom 1 3	650 F
Interface Midi Amiga	410 F
Digitaliseur Son Stereo	490 F
Haut-Parleur Stereo Zydec (paire)	450 F
Blitz Turbo Amiga	220 F

Sauvegardez vos originaux !
Lecteur Amiga 3 1/2 + Antivirus + Blitz Turbo : 700 F

PERIPHERIQUES P.C. & COMPATIBLES

Lecteur interne PC 3"1/2-5"1/4	500 F
CMS (composants Sound Blaster)	290 F
Sound Blaster (carte son PC)	1.190 F
Sound Blaster Pro	1.690 F
Sound Blaster Pro + CD ROM (PC)	4.290 F
Souris + Tapis + Logiciel Dessin VGA	250 F

AMIGA 600

Amiga 600 + 1 joystick	2.990 F
A600 + Disque Dur 20 Mo + joystick	4.690 F

AMIGA 2000 (2.0)

Amiga 2000 + Joystick	5.790 F

MONITEUR

Monit. Couleur Stéréo 1085S	1.890 F

CONCOURS "GAGNEZ UN CD-ROM"
POUR AMIGA : le gagnant est :
Mr Ph. NONCLERC - 59260 Onnaing
POUR PC : le gagnant est :
Mr BATTISTINI - 75 Paris

AT 386 SX 25 Mhz
Mini Tower 2 Mo RAM
Disque Dur 40 Mo
Moniteur Couleur SVGA
Carte SVGA 512 Ko Extensible 1 Mo
Lecteur 3"1/2 Haute Densité
Controleur 2 FD / 2 HD série + parallèle
Carte Son Sound Blaster
Souris, Joystick, MS DOS 5 0
Jeu VGA ou choix
Clavier 102 touches 9.690 F

AT 386 DX 33 Mhz + Même config. 9.990 F

AT 486 SX 20 Mhz + Même config. 11.190 F

AT 386 2 Mo RAM
Disque Dur 40 Mo - Mini Tower
Moniteur Couleur SVGA
Carte SVGA 512 Ko Extensible 1 Mo
Lecteur 3"1/2 Haute Densité
Controleur 2 FD / 2 HD série + parallèle
Clavier 102 touches

SX 16 Mhz	6 890 F
SX 25 Mhz	7 190 F
DX 33 Mhz	7 590 F

..... et en AT 486 4 Mo RAM même configuration

SX 20 Mhz	6 690 F
DX 33 Mhz	10 490F

1 Mo supplémentaire : 310 F — 1 lecteur suppl. : 450 F

Service Vente Par Correspondance : ☎ (1) 47 26 18 06 - *demander Nathalie*

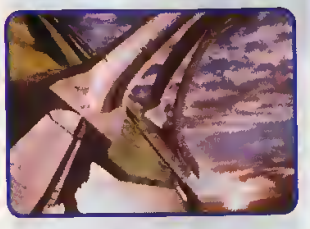
BON DE COMMANDE à envoyer avec votre règlement à : MICRO SWEET 171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF
Nom : ..... Prénom : ..... Adresse : .....
..... Code Postal : ..... Ville : .....

Désignation	Quant	Prix Unit	Montant
Frais de port : Accessoires 35 Frs - Contre Remboursement : Ajouter 35 Frs. Chronopost 24 h : 150 F (Ordinateur / Imprimante)			
Offre valable jusqu'au 30/11/92 dans la limite des stocks disponibles		TOTAL TTC	

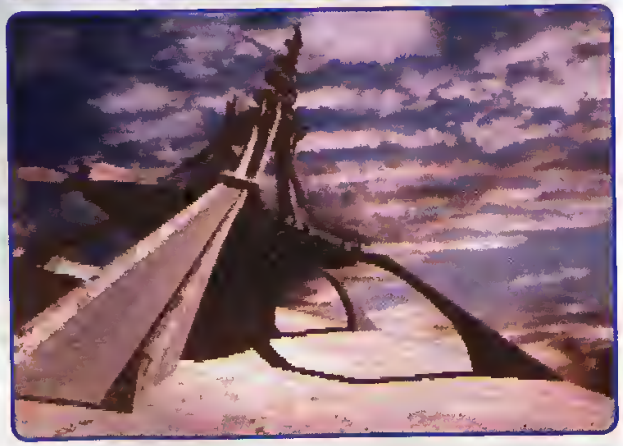
Tél. (obligat.) : .....
Règlement ☐Chèque ☐Mandat ☐Contre-rembourst ☐Carte Banc
N° .....
Date Expir
Cheque libelle à l'ordre de MICRO SWEET
Crédit gratuit : nous consulter
Date : Signature

LE PROJET EDEN

Eden, nom provisoire donné au produit, est la future production développée par les auteurs de Dune. Il s'agit en fait du premier tome d'une saga. Là où l'équipe de Cryo ne pouvait donner libre cours à leur talent avec le scénario de Frank Herbert, ils pourront, avec leur propre création, libérer leurs instincts de concepteurs d'univers délirants en se basant sur des éléments assimilables et réalisables par et sur un ordinateur.



Ainsi, le scénario d'Eden nous renvoie aux origines de la Terre. Quelle serait la destinée de notre monde si la race des dinosaures ne s'était pas éteinte ? Survivants aux ères rudes des premiers âges, ces créatures ont atteint un certain degré de civilisation. D'un côté, nous trouvons un clan de mastodontes paisibles qui vivent en parfaite communauté avec l'homme. Cette influence leur a donné une image d'êtres mystiques, à moins qu'ils ne possèdent réellement quelques pouvoirs. De l'autre côté, les tyrannosaures, des montres carnivores, se sont constitués en une redoutable machine de guerre. Tous ont une spécialité. Certains combattent sur terre, d'autres dans les airs sans oublier les gigantesques et immondes créatures qui hantent les grandes-eaux. Chaque semaine, ces derniers se livrent à un culte répugnant au cours duquel ils se ressassent de chairs humaines. Les humains, placés dans des villes aménagés par leurs prédateurs subissent ce rythme comme une fatalité. La légende parle pourtant d'une forteresse dans laquelle les hommes peuvent vivre heureux, loin des griffes des clans belliqueux. Mais où se trouve-t-elle ? Et quand bien même ils la trouveraient, elle demeurerait un lieu réservé à une élite.

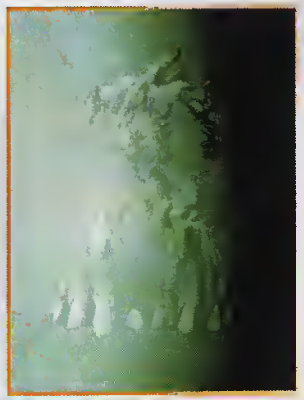


Le joueur, homme parmi les hommes, se voit remettre l'insigne honneur de retrouver le secret perdu. Il ne suffira pas de dénicher l'ancienne citadelle, il faudra également percer le mystère de sa construction afin de donner à chacun le droit de vivre sous un toit sûr. Le jeu met en place un univers délirant, qui évolue et se gère de façon autonome. Le héros peut donner des consignes pour bâtir une cité et le programme se charge d'en poser les bases. Tout ce qui se passe, met en cause la structure du monde exploré. Ainsi, lorsqu'une

nouvelle bâtisse est construite, elle s'érige véritablement à la surface de la planète et le joueur peut y voyager virtuellement. Tout comme la version CD de Dune, Eden met en oeuvre une imagerie de synthèse haute en couleurs. Les décors comme les monstres et les personnages ont tout d'abord été dessinés puis sculptés. Cette technique assez particulière permet de donner une véritable consistance aux héros d'Eden. Elle permet de plus de faciliter la modélisation en trois dimensions de ces modèles réduits. En ce qui concerne le scénario, la saga envisage déjà plusieurs épisodes. Chaque volume met en scène une destinée terrestre hypothétique, partant du principe que chaque monde prend pied dans la réalité dans sa propre dimension. Ce scénario, simple en apparence, se montre en fait si riche que Philippe Ulrich envisage de rédiger un premier roman basé sur l'univers d'Eden.

On parle même d'un projet de dessin-animé sans oublier une ligne de jouets en latex.

Ici, un des habitants sculpté dans l'argile afin d'obtenir de meilleurs effets d'ombres et de lumière



Admirez le design des monstres. Tout commence par le rough d'un graphiste, puis une maquette en argile est sculptée, puis peinte. A partir de là, les programmeurs utilisent des digitalisations de la statuette

Mointenant disponible sur:
PC & COMPATIBLES
version 256 couleurs et 16 couleurs
AMSTRAD CPC

Disponible dans les Fnac.

crazy cars 3

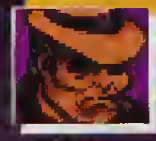
"Life in the fast lane ca

be crazy"

UN POSTER DANS LA BOITE

GARANTIE A VIE EDITEUR LOGICIELS TITUS

3615 TITUS
DU TELECHARGEMENT
DES JEUX DES CADEAUX
DES DIALOGUES
EN DIRECT DES INFOS



AMIGA, ATARI ST
PC & COMPATIBLES
AMSTRAD CPC
COMMODORE 64

TITUS SOFTWARE

© 1994 TITUS

LES PROJETS

DRIVE FRACTALUS

Ce produit s'inspire des pires courses automobiles jamais imaginées par l'esprit humain. Il s'agit de challenges lancés entre les pilotes qui vont se disputer une place d'honneur dans un cercueil en rongeant les tunnels de gigantesques pistes futuristes. Elaborée par une équipe rompue aux calculs et à la conception d'images de synthèses, Drive Fractalus ne manquera pas d'utiliser les fameuses techniques de "Morphing" (des objets qui fondent et se déforment à volonté) utilisées à merveille dans le domaine publicitaire ou des productions comme Terminator 2. Dans les mois à venir, nous ne manquerons pas de vous faire part de l'état d'avancement de ce projet fou ! fou ! fou !

ERIC CHAHI IS BACK

Eric est à lui seul une véritable institution. Grand explorateur de la guilde des Voyageurs du Temps, mais surtout principal géniteur de l'imagerie à base de polygones avec son fameux Another World, il vient aujourd'hui de rejoindre l'équipe de Cryo pour le meilleur et non pour le pire. Ce meilleur, il préfère le garder pour lui afin d'éviter que les fruits de ses recherches ne tombent dans d'autres mains. Sachez simplement qu'il travaille sur des stations Silicon Graphics.

EN BREF ...

- La suite de KGB, si le logiciel atteint le quota de ventes espéré, se nommera tout simplement C.I.A.
- Basé sur le même outil de développement, la version américaine de Nikita tournée actuellement aux Etats-Unis d'après la fresque de Besson devrait également voir le jour sur nos moniteurs sous le label Cryo
- Starwatcher, le film de Moebius qui fera date dans l'histoire du cinéma, est également dans les cartons de l'éditeur.

PSYGNOSIS : LE RETOUR

La compagnie anglaise la plus prestigieuse, dont le nom et le logo se sont répandus dans le monde entier comme une traînée de poudre, par qui enfin les premiers jeux 16-bits sont nés, ne donnait plus de nouvelles depuis la sortie de Lemmings. Aujourd'hui, en exclusivité pour Génération 4, Ian Hetherington dévoile tout de sa société, de l'après Lemmings aux premiers produits consoles, des premiers CD à ceux du futur. Stéphane Lavoisard ne s'en est toujours pas remis...

UNE LONGUE HISTOIRE

C'était il y a 7 ans. Souvenez-vous, vous qui aviez acheté un ST à peine cet ordinateur sorti en France, de ce jeu en moyenne résolution et en quatre couleurs répondant au nom de Barbarian. Très difficile à jouer (car se jouant uniquement à la souris), ce fût tout simplement le premier jeu Psygnosis, mais aussi l'un des premiers jeux 16-bits à côté de Time Scanners, Ultima III, Mortville Manor et autres Hunter. A la différence des autres compagnies de l'époque, Psygnosis est toujours là, mais la petite société lyonnaise est aujourd'hui composée de plus de 100 personnes, et n'a plus rien à voir avec la boîte artisanale d'antan.

Le secret d'un tel succès ? Un look pour le moins original, au titre des jeux en passant par la boîte, mais aussi la réalisation. Un produit Psygnosis, ça se reconnaît tout de suite. Le succès commence avec Barbarian, un jeu d'arcade / aventure qui sur Amiga et ST sera un des hits de l'année 1987. Un jeu plus tard, viendront Shadow Of The Beast I puis 2, Awesome et d'autres titres somptueux. Psygnosis devient vite une marque à part, avec ses intros splendides, ses jeux toujours injouables et toujours somptueux... jusqu'à aujourd'hui où l'équipe de Mike Lesion, un des anciens qui programmait pour Psygnosis, viennent présenter Lemmings. Le jeu sort en 1991 sur Amiga, PC et ST, mais la licence sera bientôt vendue pour Nintendo, Game-Boy, Super Nintendo et j'en passe... Avec Lemmings, Psygnosis casse son image. Le visuel de Lemmings est mignon, l'intro est certes très belle mais pas splendide... mais le jeu est génial, ultra-jouable, et conquiert vite le monde entier. L'après Lemmings, c'est une fausse suite, Oh no ! More Lemmings, un super shoot'em'up, Ashtray, et d'autres produits plus moins réussis... Mais en 2 ans, qu'ont donc bien pu faire les gars, installés à Psygnosis et ayant grillé avec Lemmings ? Le mystère reste entier. Enfin, presque.

INTERVIEW : IAN HETHERINGTON

Avec Johnathan Ellis, Ian Hetherington dirige la société Psygnosis depuis ses débuts. Très calé sur tout ce qui concerne la technique, Ian fût aussi l'auteur "malheureux" de la première version d'Aquaventura. Le programme, décidé pendant un salon anglais, devra être entièrement refait et ne sortira que 4 ans plus tard !

Gen4 : Ian, je n'ai commencer par une question qui me démange depuis bien longtemps ? La première fois que vous avez vu Lemmings, avez-vous pensé que ça aurait vraiment un tel impact ?
I. H. : Tout à fait. Dès que je l'ai vu, j'ai pris mon téléphone pour prévenir Johnathan et je lui ai dit "nous tenons notre Tetris !".

Gen4 : Quelle est désormais la ligne éditoriale de Psygnosis ?
I. H. : Lemmings bien sûr, suivi de Shadow of The Beast, Barbarian et je pense Armour-Geddon.

Gen4 : Ian, toi qui es chez Psygnosis depuis le début, peux-tu nous parler de l'évolution de la société pour les années à venir ?
I. H. : Et bien nous sommes entrés dans ce que je me permettrais d'appeler l'ère post-Lemmings. Notre ressource principale demeurera les jeux micro mais nous préparons bien d'autres choses. Par exemple, nous sommes connus pour être très calme au niveau des consoles jusqu'à maintenant, nous vendons les licences de nos jeux à d'autres éditeurs. Le vrai problème, c'est qu'avant de faire des jeux sur consoles, il faut développer d'excellents jeux, et c'est ce que nous avons attendu. Je peux donc déjà t'annoncer que très bientôt, nous éditerons nous même, à travers le monde, des jeux pour toutes les consoles 16-bits !

Gen4 : Par exemple ?
I. H. : Nous avons deux jeux que nous préparons depuis longtemps pour Mega Drive : Lurky et Wiz & Liz... mais nous programmons également Lemmings 2 et Walker, et pas seulement sur Mega Drive !
Ce, en faire, nous continuerons à vendre certains titres à d'autres éditeurs.

Gen4 : Ce sont deux marchés bien différents ?
I. H. : Tout à fait, et c'est pour cela que nous n'avons pas voulu nous y aventurer trop vite. On se dirige vers deux grandes : consoles et Amiga contre PC et Amiga. C'est intéressant comme la plupart des éditeurs nous alliés vont de plus en plus développer pour PC.

Gen4 : Et sur CD ?
I. H. : Pour ce qui est des produits CD-Roms, nous avons eu deux tentatives qui sont soldées à l'eau. Nous avons failli faire Star Wars, pour la Lucasfilm et Terminator 2 pour Acclaim, mais en raison de problèmes techniques, aucun des programmes n'a pu sortir. Cependant, nous sommes très très en avance sur nos propres produits CD. Nous avons en effet un département Recherches & Développements qui a travaillé plus de 2 ans sur les méthodes de travail pour le CD. Je leur avais fixé comme but de nous permettre de faire de vrais films interactifs, et ils ont donc travaillés sur les techniques de compression d'images et bien d'autres choses.

Gen4 : Vous n'êtes pourtant pas les premiers à sortir les produits CD ?
I. H. : Oui, mais pendant que d'autres sortaient des compilations sur CD ou remplissaient les CD uniquement en y ajoutant des heures de musique. Les produits CD que nous avons déjà sortis sur le marché n'ont rien d'exceptionnel. Ils n'utilisent pas du tout les possibilités d'une telle machine.

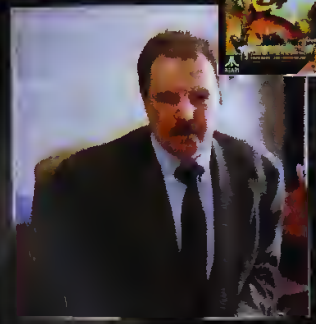
Gen4 : Vous croyez encore beaucoup au CD ?
I. H. : Tout à fait. Le CD va rester, c'est évident. Le marché devrait évoluer aux alentours du troisième trimestre 1993, et devrait raisonnablement avoir une part importante du marché. Le CD va réussir pour de nombreuses raisons ; cela représente tout le même 12 fois la capacité d'une cartouche, et alors qu'il faut près de 3 mois pour obtenir des cartouches sur le marché à partir du moment où votre produit est fini, il suffit de trois jours sur CD. Et je ne parle même pas des prix de fabrication, qui sont extrêmement moins élevés. Alors, pourquoi le CD échouerait-il ? Le vrai problème, c'est que les gens ne savent pas quoi faire d'un CD, et que certains n'y croient pas. Nous, nous avons montré les vidéos de nos produits au C.E.S. de Chicago : les gens y croient, ils savent que C'EST la prochaine génération de jeux vidéo.

Gen4 : Quels autres éditeurs selon vous peuvent faire de vrais produits sur CD ?
I. H. : Origin, puisqu'ils veulent presque tous faire des produits CD sur cassettes ! Electronic Arts a certainement les personnes et le matériel pour faire de bons produits. Et puis Infogrames, qui je sais va faire beaucoup d'efforts, leurs jeux CD iront très loin, et ils sont bien avancés en matière d'animation.

Gen4 : Ce sont nos (mes) seules questions ?
I. H. : En Europe, actuellement, je crois que nous devons faire face à Virgin et Microprose. Mais nous avons, en l'avantage de commencer très tôt à travailler sur le CD, comme nous avons été les premiers à commercialiser les jeux 16-bits. Le passage au CD sera un passage difficile pour beaucoup. Ce n'est pas une simple amélioration, c'est un concept nouveau que tout le monde ne réussira pas à bien utiliser. Cependant, n'oublions pas que le succès vient de la qualité des produits, pas de la technologie.

Gen4 : Vous avez vu Seventh Guest de Virgin ?
I. H. : Tout à fait. C'est un excellent produit. Je ne comprends pas pourquoi

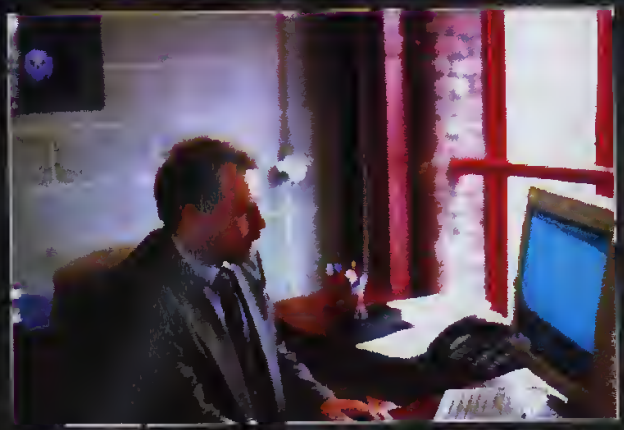
LYNX : XYBOTS "Les robots "DESTROYS" contre– attaquent".



Ils l'ont fait en Super-VGA, parce que ça rendait complètement l'horreur possible. Mais c'est un jeu fondamentalement génial. Je crois qu'ils ont trouvé le bon terme en l'appelant "frame interactif". Le produit vise plutôt le côté des joueurs de PC. Et dès alors que nous vendons le plus de Sega et Nintendo. Nos jeux CD seront les jeux "action pas les jeux d'aventure.

Gen4 : Et l'avenir de CD ?
I. H. : Les machines CD pour un futur plus ou moins proche 1 méga de mémoire, 25 couleurs, une résolution de 320x200, et seulement 150 Ko par seconde. La seconde génération de machines aura une résolution vidéo, tournera à 4 MIPS et chargera 2 fois plus vite. Ce qui me fait peur, c'est que très peu de éditeurs arrivent à remplir les machines d'aujourd'hui, alors autant dire qu'ils auront encore plus largués sur les nouvelles... et la première arrive chez nous dans 6 semaines.

Gen4 : Ah ? Mais ces machines ne seront pas forcément en 32 !
I. H. : Normalement, elles seront basées sur le Neo 32. Franchement, j'estime qu'il y a au maximum deux ou trois compagnies capables de faire le vrai produits CD actuellement, ce qui représente une centaine de personnes... et nous en avons beaucoup chez nous. Tu sais, quand les gens vont découvrir la magie des CD, même s'ils veulent faire la même chose



au plus vite, je pense qu'il leur faudra au moins deux ans. Tout ça parce que nous sommes les seuls à avoir fait de la recherche fondamentale pendant autant de temps.

Gen4 : En attendant, sur quelles machines sortira votre prochain jeu ?

I. H. : Sur CD-I, mon PC, Macintosh, Amiga mais aussi sur Mega-CD, quand il sera sorti et sur CD-ROM de Super Nintendo. Mais j'ai un jeu pour une celui-ci arrive trop tard. Les nouvelles machines dont je parle seront très disponibles. Attention, cela ne veut pas dire que nous allons arrêter les jeux sur les autres. Nous ne sommes pas prêts d'arrêter. J'aimerais plus que cela représente notre principale source de revenus.

Gen4 : Ce qui représente un investissement énorme financièrement et humain. Combien de temps travaillez-vous sur un tel projet ?

I. H. : Oui, en effet. Nous sommes une compagnie très spécialisée, et tout ce que nous avons pu réaliser, avec Lemmings par exemple, a été réinvesti dans la recherche et développements. Nous avons chacun de même acheté 4 stations Silicon Graphics, reliées à un Mac 24-bits, un réseau et j'en passe. Les deux années de recherches ont coûté à peu près 1 million de dollars. Chaque jeu coûtera environ 7 à 10 000 $. Il faut en moyenne 10 personnes par projet, et entre 12 et 15 mois de travail pour Dracula. Nous essayons de diminuer ce temps à 10 mois seulement, mais je n'avais pas signé la licence, j'en jaillis, et que le jeu sortira fin mars, en même temps que le film.

Gen4 : Mais avec de tels produits, quel est l'avenir des micros et des consoles ?

I. H. : Le marché des micros augmente de 10% tous les ans. Si jamais ils devaient laisser un jour, il ne laisserait que de 10% tous les ans. Par contre, les consoles sont menacées. La durée de vie des consoles compte toujours une dizaine années, mais sur une période d'année. Le jour où les machines CD sont bien mieux que les CD-I, comme les consoles, le marché de la console pourrait très bien redémarrer très très vite à zéro !

Gen4 : Vous avez parlé de Dracula. C'est la première fois que Psygnosis se lance dans la réalisation d'une licence de film. Vous n'avez pas trop peur de voir ces grands du cinéma, comme Columbia (Sony), Warner, Universal ou MCA (Matsushita) vous prendre un jour le jeu vidéo ?

I. H. : Hollywood représente environ 30 milliards de dollars, le marché du jeu vidéo 20 millions de dollars. Entre les deux, il va se créer une interface communauté qui produira du CD-Rom. Notre aventure, c'est qu'aujourd'hui même, nous sommes très en avance par rapport aux autres éditeurs, mais surtout à ces grosses compagnies. Nous avons présenté Dracula à Hollywood, et je peux te dire que nous n'avons aucun problème depuis pour l'obtention d'un film. D'ailleurs, deux ou en avons signé deux autres, que je ne peux pas encore révéler... C'est normal. Hollywood a enfin compris que le jeu vidéo était un marché énorme, et ils veulent d'excellentes adaptations. En plus, si les jeux deviennent de véritables films interactifs, ils apporteront un nouveau

public au film, ce qui n'était pas le cas jusqu'à aujourd'hui.

Gen4 : Vous présentez parfois comme étant le jeu le plus proche de ce que peut être un film interactif ?

I. H. : Oui... mais le problème, c'est que personne ne sait vraiment ce que doit être un film interactif. Tout le monde veut en faire, mais ne sait pas trop ce qu'il va faire ! Quand on présentait au début la réponse. Selon moi, la force du cinéma par rapport aux jeux vidéo, c'est l'histoire, l'émotionnel. Jamais un jeu vidéo n'a fait pleurer quelqu'un, et c'est selon moi la différence avec un film interactif. Vous pouvez y ajouter un côté émotionnel totalement inexistant aujourd'hui. Tu imagines, non seulement le héros meurt, mais en plus, tu aurais pu le sauver !

Gen4 : Quel support choisissez-vous en ce qui concerne le CD-I pour réaliser le jeu ?

I. H. : Comme la licence a été signée rapidement, le film existe déjà tourné, mais nous avons eu pas mal d'extraits en vidéo, des photos des décors et plus c'est à peu près tout.

Gen4 : Vous n'utilisez donc pas les images du film ou des acteurs ?

I. H. : Si ! Nous utilisons des extraits du film par moment, pour passer d'une scène à une autre, mais nous n'utilisons pas du tout les acteurs. Franchement, il y a des problèmes de droits, et puis, d'après moi, il faudra au moins 3 ans avant d'avoir la possibilité de prendre un caméscope, le film pour filmer des scènes suffisamment pour un film interactif sur CD !

Gen4 : Il y a de nombreux jeux qui sont tombés à l'eau. Nous avons eu les vidéos de Rocketeer, Sci-Fi, Fish Police et ces produits ne sont jamais sortis. Même Micro Cosm a parfois laissé des plumes. Le vôtres ?

I. H. : C'est vrai, mais le CD-I est vraiment une nouvelle technologie, et il faut s'y habituer. Tant que les jeux ne nous semblaient pas assez bons, nous avons préféré les laisser tomber. Nos premiers produits, Dracula et Microcosm, devraient sortir aux environs de mars / avril. Mais nous aurions travaillé sur 4 à 5 jeux sur CD en 92, 10 à 12 en 93 et je pense une quinzaine en 94, époque où le CD devrait vraiment rémer sur le marché.

Gen4 : Vous n'avez pas peur d'une compagnie comme Electronic Arts qui, grâce à leur puissance financière, vient de signer des contrats de distribution avec le nouveau Mégadrive CD, Mega-CD ?

I. H. : Encore une fois, les grosses compagnies ont cette fâcheuse tendance de vouloir faire paraître de nombreux titres. Quand on pense que la plupart des titres CD aux Etats-Unis présentent uniquement du film, les améliorations sont rares d'anciens jeux, il n'y a pas de quoi se faire du souci. De plus, ces grosses sociétés ne peuvent pas investir en recherche, et la différence se fera vraiment à ce niveau là !

Gen4 : Une dernière question : Psygnosis a toujours été fidèle au Falcon puis à Amiga et Atari. Qu'en sera-t-il ?

I. H. : Très souvent, nous travaillons avec les constructeurs afin de tester leurs machines. Ainsi, nous avons déjà fait 2 démos pour le CD-TV de Commodore. Mais c'est tout ! Nous n'envisageons pas de développements spécifiques sur ces machines pour le moment.

Gen4 : Psygnosis souvent les faveurs aux Etats-Unis, en Allemagne et en France. Et pourquoi pas le Japon ?

I. H. : Nous ne sommes pas prêts d'aller au Japon. C'est un marché très difficile, et surtout une civilisation bien différente de la notre, très complexe à aborder.

Gen4 : Bon, avant de se quitter, on peut savoir ce que sont les deux autres licences de films prévus prochainement ?

I. H. : Okay, c'est bien parce que c'est toi, alors voilà... Un des films sera certainement [illegible] vie 93, et il s'agit de [illegible] autre, c'est tout simplement...

Gen4 : Super ! Vraiment ! Incognito ! Et bien merci pour tout et à la prochaine.

I. H. : Ciao !

INTERVIEW : RICHARD BROWNE

Richard Browne est la personne qui supervise l'ensemble de la production de Microcosm sur CD. Autant dire donc que c'est avec intérêt que nous avons discuté avec lui.

Gen4 : Bonjour, tu as toujours travaillé dans le milieu du CD ?

R. B. : Non. Avant de rejoindre Psygnosis, il y a quelques mois, j'étais chez Domark, où j'ai participé à plusieurs produits. Je me suis cependant occupé de la version CD-TV de Trivial Pursuit, donc je savais tout de même là où j'allais.

Gen4 : Quels sont les moyens dont on dispose pour faire un jeu comme Microcosm ?

R. B. : Cela prend environ 10 mois, avec une personne qui dirige le projet, 4 programmeurs, 2 artistes à plein temps et 2 autres free-lance.

Gen4 : Quels ont été, à ce jour, les plus gros problèmes ?

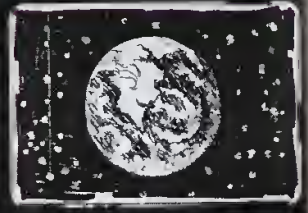
R. B. : En fait, ce qui nous gêne le plus, ce sont les limites du hardware des lecteurs de CD-I/Cdtv et des machines. Comme nous avons l'habitude, chez Psygnosis, de pousser les machines à l'extrême, le développement fait un bond monstre et toutes les semaines, ils trouvent de nouvelles astuces, qui nous obligent parfois à reprendre nos récents travaux. L'autre problème est de travailler sur les CD-I/cdtv bas-de-gamme, comme le Mega-CD, car on se retrouve limité en couleurs et il faut parfois retravailler le jeu pour mieux y arriver.

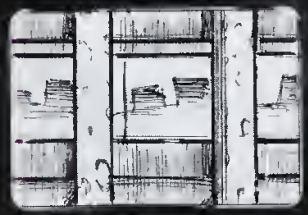
Gen4 : Microcosm a souvent bousculé les plannings de sortie ? Pourquoi ?

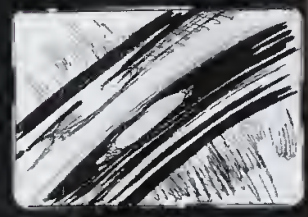
R. B. : Le jeu a été abandonné plus d'une fois. Quand je suis arrivé chez Psygnosis, le jeu venait d'être arrêté. C'est très difficile de travailler sur un jeu pareil, surtout que n'ayant pas d'idée en plein flou quant au jeu en lui-même. Plusieurs fois, depuis 2 ans, nous avons une personne qui s'occupe de faire les storyboards du jeu, et ça nous permet de mieux savoir vers quoi nous nous dirigeons.

Gen4 : Et le jeu a souvent changé ?

R. B. : Oui. A un moment, nous pensions qu'il y aurait des scènes d'action en dehors du corps de l'humain, mais ça devenait trop compliqué à suivre, alors on a préféré que tout le jeu se déroule à l'intérieur du corps.







LYNX : KUNG FOOD "La fureur de vaincre au pays des légumes".

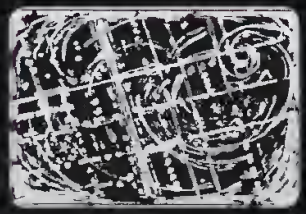
Gen4 : Les graphistes sont-ils les personnes qui travaillent déjà sur de gros systèmes Silicon Graphics, où ils évoluent déjà chez Psygnosis ?

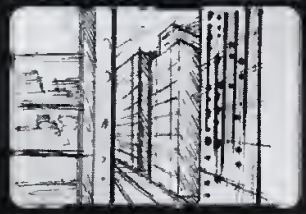
R. B. : Ils évoluent déjà là. Vous savez, la plupart des nouveaux graphistes s'adaptent très vite aux outils. Il faut environ 2 jours pour créer un vaisseau comme celui de Microcosm, et près d'une semaine pour l'humain qui se trouve dedans. Mais il faut bien savoir qu'il est créé avec toutes les articulations possibles, ce qui veut dire qu'ensuite on a plus jamais à la dessiner.

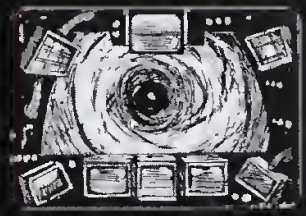
Gen4 : Et vous avez une idée de ce que vous voudriez faire après ?

R. B. : Oui, j'aimerais faire une sorte de Dungeon Master, mais dans un milieu de SF, entièrement en images de synthèse.

Voici le story-board de l'intro du jeu. Après une vue plongeante sur la planète puis la ville, vous entrez par une fenêtre jusqu'au corps dans lequel se déroule le jeu...





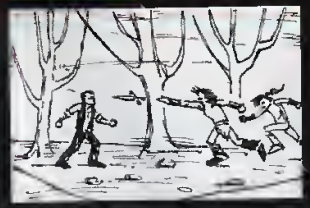


*Avoir ta propre "secte", sur le sujet de ton choix ? 3615 GEN4, tape *SECTES.*

DRACULA

A mon arrivée dans les locaux de Psygnosis, à Liverpool, je me suis bien vite rendu compte qu'une pièce m'était interdit d'accès. Je l'ai avouer, en tant que journaliste, c'est toujours très désagréable de se voir cacher quelque développement. Cette pièce, mieux gardée que les chiffres-forts de la banque de France, l'abbaye, surtant avoir la possibilité d'y entrer, suite à mon interview de Ian Hetherington, et ainsi être le premier à découvrir Dracula. Pourquoi tant de mystère autour de ce jeu ? Les raisons sont multiples. Tout d'abord parce que jusqu'à parution de cet article, personne ne savait que Psygnosis avait acquis les droits du film de Francis Ford Coppola (la trilogie des Parrains, Apocalypse Now...). Bram Stoker's Dracula. Le film, qui sortira aux USA aux Etats-Unis et aux environs de mars en France, a reçu les meilleures notes de la part de tous les journalistes ayant pu le voir projeté sur la Croisette. Très sérieux, les critiques américains qui ont vu le film ont déclaré qu'il était à la fois étrangement ultra-érotique et terriblement

Ci-dessus, vous découvrez la crypte dans laquelle vous aurez à affronter le comte Dracula. Nous ne présentons uniquement les décors...

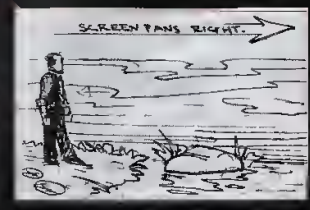


Je t'ai vous avouer que les quelques extraits que j'ai pu voir ça, et là sur les quelles travaillent l'équipe de Psygnosis m'ont franchement impressionné, ne serait-ce qu'au niveau des décors.

Mais si Psygnosis cachait tant ce jeu, c'est aussi simplement parce qu'il s'agit véritablement du premier vrai jeu d'arcade sur CD-ROM. Un jeu où l'on force qu'au lieu de s'amuser à ajouter des musiques ou, enfin et les intros, les images pour faire d'un jeu d'arcade de moins un produit CD, Ian Hetherington a poussé son équipe à utiliser de façon optimale les possibilités du CD. Le jeu en lui-même est donc un véritable jeu d'arcade dans lequel vous dirigez Harker (pour l'instant ne Holmes dans le film) à travers plusieurs niveaux qui scrollent horizontalement. Enfin, scrollent à leur manière. En effet, au lieu de dessiner les fonds, les graphistes les ont construit pour de vrai, en 3D, sous un moteur, sur stations Silicon Graphics. Et au lieu de faire scroller le fond, ils l'ont enregistré sur CD, une vue de ses décors par une caméra qui défile horizontalement. L'effet est donc saisissant. On ressent une impression de profondeur assez troublante, avec les graphismes qui n'ont rien à envier aux images de synthèse des grosses écrans. Et les fonds sont très variés, avec des extérieurs (cimetière, forêt) et des intérieurs (château...)

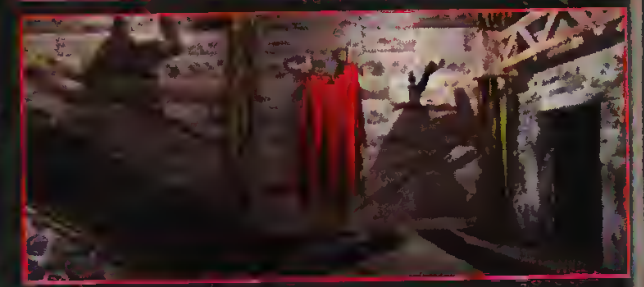
Le personnage principal, qui se retrouve donc toujours au premier plan, est animé de façon vraiment bien, puisqu'il est

Ci-dessus, l'effet de rotation lorsque vous changez de plan en sortant par le fond de l'écran. A gauche, le scrolling d'une pièce du château vous montre toute la différence entre Dracula et un jeu comme Shadow Of The Beast !



...es mouvements ont été filmés d'après ...s vrais mouvements d'un homme. Vous ...vez à votre disposition tout une ...ensemble de coups variés (coups de pied, ...de poing) mais vous pouvez également ...utiliser des objets (revolver, couteaux...) ...Le personnage se déplace réellement sur ...les décors, ce qui veut dire qu'il monte ...lorsqu'il y a des marches et qu'il tombe ...s'il y a un fossé. Et la profondeur au fait ...! Et bien imaginez qu'il y ait une porte au fond de l'écran. Si vous mettez alors votre joystick vers le haut, le caméra se met à tourner autour de vous, révélant la scène à un niveau en cours. Il faut le voir pour le croire tant c'est si merveilleux. Lorsque vous arrivez près d'une porte, la vue se coupe brièvement pour vous montrer une séquence en images de synthèse d'ouverture de porte. Mieux encore, entre chaque section, les extraits détaillés du film viennent pour faire la scène suivante. Du jamais vu dans l'histoire du jeu vidéo ! Oui, mais j'en vois déjà qui sont sceptique quant à l'intérêt du jeu. Et bien sachez qu'en plus des combats, vous devrez réellement éviter les pièges aussi sadiques que dans Prince's Lair, si ce n'est qu'ici vous êtes vraiment maître de vos mouvements. Ainsi, dans un couloir, une poutre tombe brutalement vers vous. Si vous mettez le joystick en arrière, pour reculer, le personnage se jettera violemment à l'arrière pour éviter la poutre. Le mouvement du joystick à effectuer est instinctif, mais le joueur est très surpris (et heureux) le premier coup.

Bref, même si Dracula est loin d'être fini, les story-boards que nous présentons vous donnent une bonne idée de ce que sera le jeu. Enfin la partie est annoncée pour mars sur CD interactif, PC et Mega-CD. Mais, en ce cas au début. Nous vous tiendrons régulièrement sur ce projet au fur et à mesure de son évolution.



Le ... bert être dans tous les sens. Ici, vous descendez un escalier. Comme ... les story-boards vous montrent que l'action se passera également en ... elle sera vraiment variée...

JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

	ST	PC	AMIG
DREAM TEAM	252	292	252
W W F + THE SIMPSONS + TERMINATOR 2			
PODIUM	299	329	299
SUPER FIGHTER	252	292	252
FINAL FIGHT + WWF + STREETFIGHTER			
STRATEGY MASTER	269	349	229
SUPER HEROS			299
ULTIMA TRILOGY 2	305	305	305
COMBAT CLASSIC		342	292
JPS 5 GOAL DUSTERS	249	339	349
FUN RADIO 3	369	397	365
HEAD TO HEAD			342
PLANETE AVENTURE 2	249	340	349
CLASSIC COLLECTION	259	259	253
FUTURE DREAMS	342		342
SKYROCK		342	292
FUN RADIO 2	309	309	309
LC WAIKIKI	342	342	342
ESPANA 92 THE GAMES	299	349	299
ESPANA 92 THE GAMES	299	349	299
BITMAPS 1	259	309	259
AWARD WINNERS	259	292	252
NINJA 4	292	292	292
SIMULATION TOP	295	295	295
AVENTURES EXTRA	292	292	292
AVENTURES EXTRA	292	292	292
AIR COMBAT ACES	329	349	329
10 MEGAHITS 5	349	369	349
PLANETE AVENTURE 1	299	299	299
AIR SEA SUPREMACY	289	329	289
10 GREATS DAMES	339	339	339
FUN RADIO	269	299	299
CAPCOM COLLECTION	299		259
SUCCES STORY 2	299	299	299
LES BATTANTS 2	299	299	299
NHA 3	299	299	299
KARATEKA ES	299	299	299

LOGICIELS JEUX

	ST	PC	AMIG
3D ODNST KIT 2	449	499	499
A TRAIN		392	292
AIR WARRIOR	292	342	292
ALIENS 3	292	342	292
ARMOUR GEDDON	259		259
ASH WARRIOR	342	342	342
BANISHED	292		292
BATTLE ISLE	292	342	292
BATTLETOADS	292	342	292
BIRDS OF PREY	149	199	149
BLACK CRYPT	292	342	292
BLUE ANGELS	292	342	292
BRIDGE 6	299	299	299
BUCK ROGERS 2	305	305	305
BUNNY BRICKS	292	342	292
CAMPAIGN	315	345	315
CAESAR	315	345	315
CHAOS ENGINE	292	342	292
CIVILIZATION VF	342	342	342
CONQUEST LONGBOW		342	342
CRUISE FOR A CORPSE	292	342	292
CRUISE FOR A CORPSE	292	342	292
DARK SEED	292	342	292
DARKMERE	305	342	305
DARKSPORE	292	342	292
DEMONEYE	292	342	292
DEUCALION	292	342	292
DOODLE RUN	252		252
DOUG DAN	252		252
DOMINIUM	292	342	292
DRAGONS LAIR 3	342	342	342
DUNE	342	392	342
Dungeon MA + Chaos	292		292
DYNABLASTER	292	342	292
ENTITY	292	342	292
EPIC	252	292	252
FIREMAN		342	
EUROPE AVENTURE	349	349	342
EUROPE Champ'ns 92	239	342	252
EYE OF THE STORM	292	342	292
F15 STRIKE EAGLE 3		412	
FALCON 3.0		392	
FALCON 3.0 MISSION		249	
FASCINATION	292	342	292
FANTASTIC WORLD	359	359	359
FERN GULLY		192	
FIRE AND ICE	292		256
Fireball + Megalomania	249		249
FOOTBALL Manager 3	292	342	292
GLOBAL EFFECT	342	392	342
GOBLINS 2	342	342	342
HARRIER	342	342	342
HAND OF ST JAMES	292	342	292
HEIMDALL	252	349	252
HOOK	292	292	292
IA		492	
INDY IN ACTION	252	305	252
INTERNATIONAL CHAL	292	342	292
IRAK	295	295	295
JAGUAR XJ 220	252	292	252
JOE ET MAC	252	292	252
KGB		342	
KNIGHTMARE	305	305	305
KNIGHTS OF LEGEND	342	342	342
KNIGHTS OF THE SKY	342	405	342
KICK OFF 3	252	292	252
LAME FATALE	252		252
LAST NINJA 3	252		252
LEMMINGS 2	292		292
LEGACY NECROMAN	292	352	306
LEGEND OF KYRANDIA		352	306
LEMMINGS 2		342	292
LINKS		415	252
LIVERPOOL F C	252		252
LOTUS 3	252		252
LURE OF TEMPTRESS	292	342	306
MAC DONALD'S LAND	252	292	252
MAGIC POCKET	292		292
MANTIX			492
MATCH OF THE DAY	252		252
MEGATTI ATVELLEN 2		342	252
MEGA TWIN ISLAND			292
MICKEY CROSSWORD	252		252
MICRO HOSE GOLF	342		342
MICRO PROSE SOCCER		342	292
MIGHT AND MAGIC 3		435	399
MONKEY ISLAND 2	316	342	316
MOONFALL	292		292
MORPH OM	292		292
NIGEL MANSELL	292	342	292
OUT OF THIS WORLD		342	292
PACIFIC ISLANDS	252	342	292
PALADIN 2	252		252
PC GOLD IN PARADISE	292		292
PERFECT GENERAL		342	292
PGA			342
POPULOUS 2 +	272		272
PREMIERE	292		292
PROPHESY	292	342	292
PUSH OVER	252	292	252
RAMPART	252	292	252
RAGNAROK	342	342	342
REACH for the SKIES	342	342	342
REX NEBULAR		447	
RICKY WOODS	316	342	272
ROBOCOP 3	292	342	292
ROBOCOP17		342	292
ROCKIES	252		252
RUGBY 2	292	292	292
SABRE TEAM	252	342	252
SENSIBLE SOCCER 1 1	252		252
SHADOWLANDS	292	292	292
SHADOWLORDS	252	342	292
SHUTTLE	342	342	342
SIM CITY + POPULOUS	252	292	252
SIM EARTH		342	
SPACE GUN	292		292
SPEEDBALL 2	252	292	252
SPEAR OF DESTINY		342	292
SPECIAL FORCES	342	342	342
SPOT	252		252
STARBLADE	292		292
STARFIGHTER	252	292	252
STRATEGIC	315	345	315
STREET FIGHTER II	252	342	252
STRIKE COMMAND	292	342	292
STRIKER	292	342	292
SUPER LOKEN GIRL	252		252
SUPER HERO	272		272
SUPER SPACE INVAD	292		292
SUPER TETRIS	342		342
SUPER TENNIS	292	292	292
TENNIS CUP 2	252	292	252
THE ADDAMS FAMILY	292	342	292
THE HUMANS	252	292	252
THE MANAGER	252	305	252
THE SPY		342	
TINY SKWEEKS	292	292	292
TITUS THE FOX	252	292	252
TWILIGHT 2000	342	342	342
ULTIMA ORATGE	272	272	272
UMS	292	292	292
UTOPIA TWIN PACK	252	252	252
VIDEO KID	252	252	252
VIRGIN DATA DISK	252	252	252
WARZONE	252	292	252
WATEN TROPHECY	292	342	292
WIZKID	292	292	292
WOLFCHILD	252		252
WWF 2	252	292	252
ZOOL	252	292	252

MEGADRIVE

JOSYTYCK 3J SSIII MD	179
PRO 2 PAD	129
COMPETITION PRO PAD MD	229
ADAPTATEUR UNIVERSEL	179
ASCII PAD	229
ASCII SUPER ADVANTAGE	449
SUPER STICK NINTENDO	449
COMPETITION PRO PAD NI	229
ACTAPED	499
AGURI SUZUKI F1	499
ALIEN 3	
AXELAY	
AMAZING TENNIS	
AMERICAN GLADIATORS	
BANJI'S NIGHTMARE	
BATMAN : LE RETOUR	
BATMAN RETURNS BASKETBALL	
BLAZE ON	
BLUES BROTHERS	
CASTELVANIA IV	
CHESSMASTER	
CHUCK ROCK	
COMTHA II	
D FORCE	
DEGENT STRIPE	
DRAGON'S FURY	
EUROPEEN CLUB SOCCER	
EX MUTANTS	
FIRE STEALTH FIGHTER	
F22 INTERCEPTOR	
FATAL FURY	
FATAL REWING	
FORMULA ONE GRAND PRIX	
GODS	
GUNSHOTS N'GHOST	
GLEYLANCER	
GLOBAL GLADIATORS	
HOOK	
HUMANS	
JAMES POND	
JOHN MADDEN 92	
KID CHAMELEON	
KRUSTY'S SUPER FUN H.	
LAKERS VS CELTICS	
LEMMINGS	
MARBLE MADNESS	
MIDNIGHT RESISTANCE	
NEW ZEALAND STORY	
OUTRUN	
PAPERBOY II	
PGA TOUR GOLF	
PHANTASY STARS III	
PHELIOS	
PRINCE OF PERSIA	
PUGGSY	
QUACK SHOT	
RAMPART	
RANGER X	
REVENGE OF SHINOBI	
ROLLING THUNDER 2	
SENNA SUPER MONACO 2	
SHADOW OF THE BEAST	
SHINING of the DARKNESS	
SIDE POCKET	
SLIME WORLD	
SONIC 2	
SPEEDBALL 2	
SPIDER-MAN	
STREETS OF RAGE	
STAR CRUISER	
STREET OF RAGE	
SUPER CHAMPFORCE	
SUPER GOLF	
SUPER HANG ON	
SUPER KICK OFF	
SUPER MONACO GP	
SUPER OFF ROAD	
SUPER TENNIS	
SUPER WORLD LAND	
SUPER MARIO WORLD	
SUPER OFF ROAD	
SUPER TENNIS	
SUPER WING	
SUPER CASTELVANIA IV	
SUPER DOUBLE DRAGON	
SUPER GOAL	
SUPER MARIOLAND	
SUPER MARIO WORLD	
SUPER OFF ROAD	
SUPER TENNIS	
SUPERSOCCER + JEUX	
SUPER SLAM DUNK	
SUPER TENNIS	
TERMINATOR 2	
THE ADDAMS FAMILY	
THE BLUES BROTHERS	
THE SIMPSONS	
TOE JAM AND EARL	
TOM ET JERRY	
TMNT IV (TORTUES IV)	
ULTRA MAN	
UN ROULACTION	
WORLD COMMANDER	
WINGS 2	
WWF	
ZELDA 3	

SUPERFAMICON/SUPERNES

ADAPTATEUR UNIVERSEL	179
ASCII PAD	229
ASCII SUPER ADVANTAGE	449
SUPER STICK NINTENDO	449
COMPETITION PRO PAD NI	229
ACTAPED	499
AGURI SUZUKI F1	499
ALIEN 3	
AXELAY	
AMAZING TENNIS	
AMERICAN GLADIATORS	
BANJI'S NIGHTMARE	
BATMAN : LE RETOUR	
BATMAN RETURNS BASKETBALL	
BLAZE ON	
BLUES BROTHERS	
CASTELVANIA IV	
CHESSMASTER	
CHUCK ROCK	
COMTHA II	
D FORCE	
DEGENT STRIPE	
DRAGON'S FURY	
EUROPEEN CLUB SOCCER	
EX MUTANTS	
FIRE STEALTH FIGHTER	
F22 INTERCEPTOR	
FATAL FURY	
FATAL REWING	
FORMULA ONE GRAND PRIX	
GODS	
GUNSHOTS N'GHOST	
GLEYLANCER	
GLOBAL GLADIATORS	
HOOK	
HUMANS	
JAMES POND	
JOHN MADDEN 92	
KID CHAMELEON	
KRUSTY'S SUPER FUN H.	
LAKERS VS CELTICS	
LEMMINGS	
MARBLE MADNESS	
MIDNIGHT RESISTANCE	
NEW ZEALAND STORY	
OUTRUN	
PAPERBOY II	
PGA TOUR GOLF	
PHANTASY STARS III	
PHELIOS	
PRINCE OF PERSIA	
PUGGSY	
QUACK SHOT	
RAMPART	
RANGER X	
REVENGE OF SHINOBI	
ROLLING THUNDER 2	
SENNA SUPER MONACO 2	
SHADOW OF THE BEAST	
SHINING of the DARKNESS	
SIDE POCKET	
SLIME WORLD	
SONIC 2	
SPEEDBALL 2	
SPIDER-MAN	
STREETS OF RAGE	
STAR CRUISER	
STREET OF RAGE	
SUPER CHAMPFORCE	
SUPER GOLF	
SUPER HANG ON	
SUPER KICK OFF	
SUPER MONACO GP	
SUPER OFF ROAD	
SUPER TENNIS	
SUPER WORLD LAND	
SUPER MARIO WORLD	
SUPER OFF ROAD	
SUPER TENNIS	
SUPER WING	
SUPER CASTELVANIA IV	
SUPER DOUBLE DRAGON	
SUPER GOAL	
SUPER MARIOLAND	
SUPER MARIO WORLD	
SUPER OFF ROAD	
SUPER TENNIS	
SUPERSOCCER + JEUX	
SUPER SLAM DUNK	
SUPER TENNIS	
TERMINATOR 2	
THE ADDAMS FAMILY	
THE BLUES BROTHERS	
THE SIMPSONS	
TOE JAM AND EARL	
TOM ET JERRY	
TMNT IV (TORTUES IV)	
ULTRA MAN	
UN ROULACTION	
WORLD COMMANDER	
WINGS 2	
WWF	
ZELDA 3	

BUDGET PC/ST/AG

ACTION FIGHTER	
APRANOID 2	
BOMBER TAUS 3	
BLUE MAX	
BAD DUDES	
CALIFORNIA GAMES	
CHASE HQ	
CRAZY CARS 2	
CHAMPIONSHIP PILOT	
FALCON	
FALCON M D COUNTERO	
FALCON M.D FIRE FIGHT	
FIRE AND FORGET 2	
GLOBO	
GAUNTLET 2	
GEMINIS 2	
JANGHIN KHAN SQUASH	
MICRO PROSE SOCCER	
MOONWALKER	
PRO TENNIS TOUR	
RICK DANGEROUS	
SUPER CARS 2	
SUPER MONACO G P	
STUNT CAR RACER	
TOYOTA CELICA	
TURRICAN 2	
ULTIMATE GOLF	
STREET FIGHTER	

JOYSTICKS

COMPET PLN PRO	
PRO 400V	
QUICKJOY 3 TURBO	
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	
QUICKJOY SUPERBOARD	
QUICKJOY MIJETFIGHTER	
QUICKJOY TOPSTAR	
QUICKJOY Turbo Pedale	
QUICKJOY Megaboard Super	
QUICKJOY MEGASTAR	
QUICKJOY SUPERSTAR	
KONIX SPEEDKING	
KONIX SPEEDKING Ajustab	
KONIX THE NAVIGATOR	
STINGRAY	
QUICKSHOT APACHE 1	
QUICKSHOT MAVERICK 1	
QUICKSHOT PYTHON 1	
AJOII FAD Super NINTENDO	

devenez INVINCIBLE avec ACTION-REPLAY

INCROYABLE !!

IMAGINEZ
- DES VIES INFINIES DE L'ENERGIE INEPUISABLE.
- DES MUNITIONS A VOLONTE.

UTILISATION TRES SIMPLE
ENTREZ LE CODE DU JEU ET JOUEZ A DES NIVEAUX JAMAIS ATTEINTS JUSQU'A LA DESTRUCTION TOTALE!!
Sentence d'anonymes uniquement sur cartouches de jeux

NOUVEAU ACTION REPLAY Pro 499 F

Vous permettez de sauvegarder vos propres parametres pour votre jeu favori et de plus il donne des plus infinies

Disponible pour MEGADRIVE/GENESIS 499 F
S FAMICOM + SNES + S NINTENDO 499 F
ACTION REPLAY GAMEBOY 349 F
ACTION REPLAY NES 349 F

AMIGA

Alimentation A600/A500+ 10+	499
AMOS FRANCAIS	450
AMOS 3D	349
EASY AMOS	429
DELUXE PAINT IV	695
DEVPAC 3.0	795
GFA BASIC+ Interpreteur	490
HISOFT DEVPAC 3.0	490
MAXIPLAN PLUS + 0 FR	490
I/O MATE	625
SOURIS GENIUS	349
EXT 1 MO AVEC HORLOGE	349
EXT 512K SANS HORLOGE	249
EXT 512K AVEC HORLOGE	299
EXT 1 MO + HORLOGE	849
LECTEUR INTERNE A500	749
LECTEUR EXTERNE >500	749

ATARI ST

AGEBOG	530
DEGAS ELITE	295
DEVPAC V2	595
GEMTCOMPTE 2	395
GEMTCOMPTE 2 + 30+1	450
GESTION super Personnel	300
I PACK GFA BASIC 3.5	590
I PACK GFA BASIC 3.5	790
LE COMPTABLE 2	775
LE REDACTEUR 3 1/5	590
ST REPLAY V II	590
TOS MANIC	590
SOURIS GENIUS ST	199
LECTEUR EXTERNE ST	749
ETIQUETTES 3.5" LES 100	32
imprimantes STAR LC200 Co	1849
my mate STAR LC20	1075
LECTEUR EXTERNE >500	749

ACTION REPLAY MKIII

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !

94%

VIRUS KILLER
MODE TRAINER
HYPER FLUISSANT
VIES INFINIES
AUTOMATIQUES
ITRES FACILE D'EMPLOI
DEFIER PUIS INTERRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE
HIPPER IMAGES PLUS SONS, + EDITEUR +
CHOIX DES COULEURS
AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKEN + DISKCODER
CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
RALENTISSEUR AVEC REGLAGE UTILISATION JOYSTICK +
AUTOFIRE SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK
COMMANDES DOS : DIR FORMAT COPY...
DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT EDITEUR D IMAGE
BOOT SELECTION + DISK MONITOR + CALCULETTE +
BLOCKNOTE

AMIGA 500 / 1000 / 500+ 599
AMIGA 2000 699

MACINTOSH

ALGERIA	519
CARMAGEDDAN PAST	490
CARMEN WOLD DELUXE	490
CASTLE DRIFTMAIN	290
CASTLER	290
CRUSEFIGHER	490
COMMAND	490
CONQUEST LONGBOW	349
CURSE OF ARAGONDS	349
DARKQUEEN OF KYNN	349
DEATH KNIGHTS	349
HEARTOF CHINA	349
HOYLES BOOK GAMES 3	349
INDY ADVENTURE	349
KID PIX COMPANION	199
KINGFOUNTY	349
KINGS QUEST 5	349
LEISURE SUIT L	349
LEISURE SUIT L 3	349
LEMMINGS	349
LEXICROSS	299
LOOM	299
MIGHT & MAGIC 1 & 2 & 3 DOOM	399
MONKEY ISLAND	299
PGA COURSE DATA DISK	149
PGA TOUR GOLF	349
PLAYMAKER FOOTBALL	349
POOL OF QUESTS	349
POOL OF RADIANCE	349
REALWORLD FACIL	349
QUEST FOR GLORY	349
RED RAGON	349
SECRET SILVER BLADE	349
SIM ANT	349
SIM EARTH	399
SPACE QUEST 1	249
UMS 2 PLANET EDITOR	249
V FOR VICTORY	349
WARLORDS	349
WILL TEAMISH	349

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE EXPRESS

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par

à retourner à JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

93.51.61.30 - 93.97.22.00

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie echange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	30
		TOTAL	

PORT LOGICIEL JEUX 28 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 50 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 30 F
ORDINATEUR 100 F
DOM TOM + ETRANGER 50 F

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ■ précisez votre ordinateur

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

☐ Je joins un chèque ou mandat lettre
☐ Je paie à réception au facteur + 26 F
☐ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

CB

date d'expiration

NOM PRENOM

N ET RUE

VILLE CODE POSTAL

FAX 93 97.07.00 SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

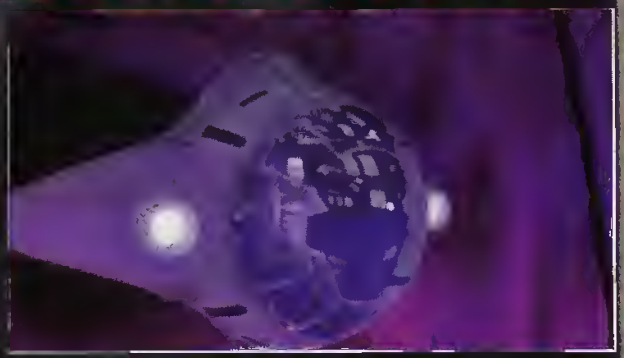
DISC ☐ K7 ☐ Votre N Client

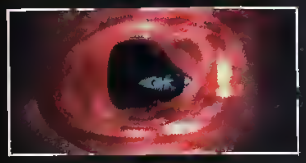
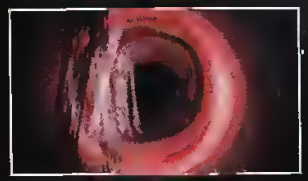
Photos non contractuelles pour le choix en couleur. Les nouveautés peuvent ne pas être disponibles à la parution du magazine. Les marques citées sont toutes déposées

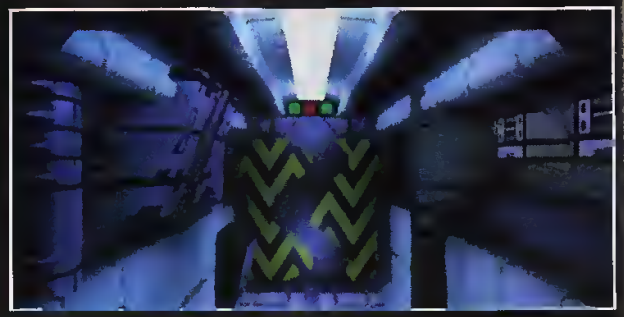
Amiga, PC, ST ? Vous avez tous le même destin, sur 3615 GEN4, le serveur des branches micro !

MICROCOSM

Le plus ancien produit CD de Psygnosis est le plus en plus abouti, et nous avons enfin la possibilité de vous présenter le produit le plus abouti.
Microcosm se déroule dans le futur, en l'an 2161 plus précisément, dans un système planétaire dominé par Cybertech, qui développent l'ensemble des jeux CD réalisés par la même équipe. Microcosm se déroule sur la planète Axiom, contrôlée principalement par deux multinationales tentaculaires. La plus importante s'appelle Cybertech, et n'est autre que Cybertech, alors que la seconde, Axiom, est en pleine crise. Cependant, alors que tout semble perdu pour Axiom, le traître technique de Cybertech passe chez Axiom et révèle le résultat de ses recherches. Il est désormais possible de miniaturiser pour notre vivantes et objets ! Seul hic, il est simple injecter dans le corps de Korsby, le PDG de Cybertech, un sous-marin minuscule, habité d'un pilote exterminateur, afin qu'il navigue jusqu'au cerveau et qu'il y implante une bombe qui permettra de contrôler les pensées de Korsby. Un marché étant conclu, l'équipe Axiom profite d'une opération chirurgicale de Korsby pour implanter le sous-marin, mais celui-ci est rapidement découvert et Cybertech contre-attaque en envoyant à sa poursuite d'autres sous-marins. C'est donc une véritable course contre la montre qui s'instaure dans le corps de Korsby, où vous jouez bien sûr le rôle du sous-marin d'Axiom... Vous découvrirez rapidement que le monde est peuplé de nombreux dangers, plus ou moins naturels, vous guettant. Le corps humain est un véritable labyrinthe, mais il vous faut également faire attention aux anticorps et autres toxines... tout en évitant les virus cybernétiques et les ennemis qui vous recherchent.
Le jeu comporte de nombreuses phases d'action où vous devrez non seulement guider votre vaisseau à travers le dédale de veines, mais aussi tirer sur les anticorps, combattre des vaisseaux ennemis, échapper à des missiles, opérer des tissus contaminés par un puissant virus et j'en passe... Les décors en eux-même sont, tout simplement, et le joueur est récompensé par une séquence cinématique somptueuse, comme le jeu en comporte quelques centaines !
Microcosm est une grande réussite, le premier jeu d'action sur CD à véritablement décoiffer. Prévu sur CD-Rom PC, Macintosh, Amiga mais aussi sur Mega-CD et autres systèmes CD à venir, Microcosm devrait être disponible aux environs de mars. Des scènes cinématiques encore plus folles que les autres, des hallucinants jeux d'hypnose, un son CD somptueux et une originalité sans faille font de Microcosm l'un des plus impressionnants jeux du moment. Et une fois que vous l'aurez vu, vous doutez à coup sûr sur votre réaction. Vous serez épouvantés !





POWER COMPUTING

15, Boulevard Voltaire 75011 Paris - Tél: 43 57 01 69
Fax: 43 38 00 28
Magasin ouvert du Mardi au Samedi de 10 h a 13 h et de 14 h à 19 h

Frais de port en sus, veuillez nous consulter

LECTEURS ATARI ET AMIGA

PC720 Alimentation 220v 539
PC720P Alimentation port joystick 499
PC722i Lecteur interne 720ko 429
Blitz Turbo 200
Hardcopieur (Copie d'une disquette Atari ou autre en moins de 40 secondes)
PC720B 730
(Hardcopieur+Blitz+Freeboot+antivirus incorporee)

PC880N Lecteur externe 570
PC880B 710
(Hardcopieur+antivirus incorporee)
PC880B/CYCLONE 790
PC880B/XCOPY 999
PC881 Lecteur interne A500 540
PC882 Lecteur interne A2000 590

PROMOTIONS:

Ultimate Ripper 299
Ripper + ring 399
Ram 44256/51100 55
Disk 3 1/2 4/10 et 3,5/100

ACCESSOIRES

Souris optique 310
Souris power mecanique 130

Emulateur:
386-16 pour mega ste/st 2600
Multikikstart Electronique A500,500+,2000 350

ROM 1,3 et 2,04 NC

EXTENSIONS STF:

Toutes nos extensions sont sans soudures:

Mega ST1,2 et STF:
2 Mo 999
4 Mo 1690

520 STF en 1 Mega:
0,5 Mo 450

STE:
Sim 1 Mo 295
Sim 256 Ko 120
EXT en barette sim nous consulter

EXTENSIONS

512 Ko Sans Horloge 249 (Promo)
512 Ko Avec Horloge 299 (Promo)
1,5 Mo Avec horloge 890 (Promo) *
1Mo Pour A500+ 400 (Promo)
Rajouter 1Mo de plus dans votre A500 tout en gardant votre extension 512 Ko pour 499 *
Extension sur bus externe avec sortie :
2Mo 1290 *
4Mo 1890 *
8Mo 2990 *
Extension sur bus externe sans sortie:
2Mo 990 *
Extension A600 Ss Horloge 490
Extension A600 av Horloge 400
Necessite Kikstart 1,3 *

Disque Dur ATARI 40 mo serie 900B complet au prix de 2990 Fttc

Scanner Amiga/ Atari: 1290 frs
400 dpi 64 teintes (Promo)
HD500+ GVP pour A500 52 Mo avec 2 Mo 4500
VIDI ST/AMIGA avec Filtre 1790

POWER SE MET A L'HEURE DE L'AMIGA!

Amiga 600:

Amiga 600 2590 F ttc
Amiga 600 HD 20 Mo 4290 F ttc
Amiga 600 + Moniteur 1083s 4790 F ttc
Amiga 600 HD 20 Mo + Moniteur 1083s 6290 F ttc

Amiga 2000:

Amiga 2000 5190 F ttc
Amiga 2000 + Moniteur 1083s 6490 F ttc

Amiga 3000:

Amiga 3000/25 50 15490 F ttc
Amiga 3000/25 100 16599 F ttc
Moniteur Multisynchro 14" A1960 3590 F ttc

CDTV Amiga:

CD 1000 CDTV avec telecommande infra rouge 4790 F ttc
CD 1800 Amiga cdtv avec le starter park 5790 F ttc
CD 1800 sp CD 1800 +2 titres CD 6790 F ttc
Accessoires CDTV veuillez nous consulter.
Reprise de votre A500 pour l'achat d'un CDTV 1800!!!

Moniteurs:

1083S 1990 F ttc
1084S 2290 F ttc

PROMOTION:

Disque dur pour A600 40 Mo Interne 1590 F
Disque dur pour A600 80 Mo Interne 2590 F

Les Packs de la rentrée:

VIDI Amiga + filtre electronique 1790 F ttc
A600 + PC880 + PC605s 3590 F ttc
A600 + PC880 + PC605s + 1083S 5490 F ttc

POWER OUVRE UN CENTRE DE REPARATION POUR LA GAMME AMIGA!!!

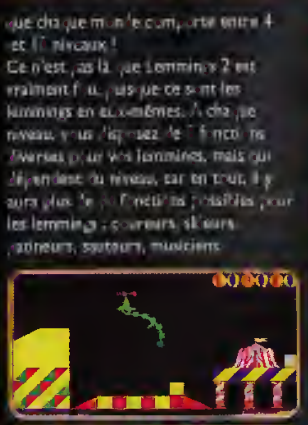
Nos prix peuvent changer sans aucun preavis

Lemmings 2 The Tribes™

Ils sont de retour ! Les Lemmings reviennent ! DMA Design, qui nous avait gratifié de ce jeu unique, qui avait rendu fou la planète entière il y a deux ans, on eu la géniale idée de faire une suite à Lemmings. Seulement voilà, faire une suite à un jeu aussi original, en restant à la fois dans le même genre de jeu mais aussi en se renouvelant, c'était plutôt un pari difficile. Pourtant, DMA Design l'a totalement relevé, en proposant à nouveau un produit à la fois drôle, original et prenant ! Certainement le hit de Noël...

Oh, no ! Quoi de neuf dans Lemmings 2 ? Le sous-titre, The Tribes, en dit déjà long. Nos charmantes lemmings vertes se sont regroupées en tribus et vivent dans une planète d'un réalisme époustouflant ; il y en a pour tous les goûts : Egypte, Nature, Science-Fiction, Antiquité, Sports, Préhistoire, Californie, Cirque, Ecosse... Chaque monde possède ses graphismes propres, et ses lemmings originaux... Le joueur a la possibilité de commencer dans n'importe lequel des mondes au niveau 1. Mais attention, dans Lemmings 2, vous ne récupérez au niveau 2 que les Lemmings survivants du premier niveau, et ainsi de suite. C'est bien, parce que ça permet tout de même d'aller assez loin dans le jeu, sans pour autant tout finir du premier coup, d'autant plus que chaque monde comporte entre 4 et 12 niveaux !

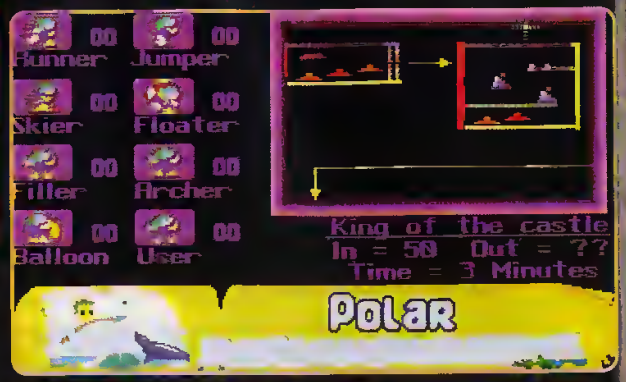
Ce n'est pas là que Lemmings 2 est vraiment fun, puisque ce sont les lemmings en eux-mêmes. A chaque niveau, vous disposez de 7 fonctions diverses pour vos lemmings, mais qui dépendent du niveau, car en tout, il y aura plus de 50 fonctions possibles pour les lemmings : coureurs, sauteurs, grimpeurs, skieurs, nageurs, sauteurs, musiciens, nageurs, flasseurs, acrobates, archers, creuseurs... (depuis le DMA s'est efforcé à varier le plaisir). L'autre originalité vient que les fonctions sont parfois temporaires et s'envolent ainsi : l'icône Sauteur permet de faire sauter un lemmings une seule fois. Mais si vous faites courir le lemmings avant, il sautera bien plus loin ! Cependant, cette fois-ci, les lemmings ne meurent plus en tombant de trop haut... ils s'écrasent au sol et reviennent à eux après quelques secondes ! Les niveaux sont plus beaux que dans le premier Lemmings, mais en plus, ils scrollent dans tous les sens, et certains d'entre-eux sont énormes. Mais la véritable originalité vient de l'utilisation possible d'objet et d'un ventilateur. Le ventilateur peut être obtenu à tout moment pour déplacer à travers le niveau des lemmings en ballon, mais aussi d'autres véhicules. Les objets sont utilisés en cliquant dessus, parfois après avoir sélectionné leur position. Ainsi, au niveau du cirque, vous devez déplacer un canon de façon à ce que les lemmings



Ici, un lemmings vient d'entrer dans le canon et d'être propulsé dans les airs. On l'entendra pousser un grand cri...

Belle démonstration que ce niveau Ombre... Ici, des lemmings tentent de s'enfuir en utilisant des ballons. Le joueur les pousse avec le ventilateur. En bas, un archer s'amuse à crever les ballons. Merci à Nick pour cette somptueuse action

qui l'utilisent atterrissent de l'autre côté d'un ravin. Un peu plus loin, une chaîne pend au plafond. Faites sauter vos lemmings sur la chaîne, utilisez le ventilateur pour faire balancer la chaîne, puis glissez dessus et les lemmings la lâcheront avant d'atterrir dans l'une des directions. Je préfère m'arrêter là et vous laisser apprécier les diverses possibilités sur les photos qui illustrent cette preview. D'autant plus que nous reviendrons très en détail sur ce jeu dans le test, dans le prochain numéro. Lemmings 2 sortira sur Amiga et PC, la version ST le sera prévue pour Février 93. Et si vous voulez tester une preview de jeu Psygnosis, Exile II et Generation 4 vous offrent une démo en page 14.



Au-dessus, un niveau plutôt loufoque, alors qu'en dessous, au niveau médiéval, l'ambiance est plutôt terrifiante.

FUNWARE

SUPER NES

F-ZERO	430F	SUPER TENNIS	430F
JOE AND MAC	600F	TORTUES NINJA 4	440F
SKY MISSION		ZELDA 3	430F
(WINGS 2)	380F		
ACTION REPLAY PRO	550F	ADAPTATEUR	180F

MEGADRIVE

CARTOUCHE ACTION REPLAY PRO 545F

ALIEN 3	380F		
ALISIA DRAGOON	380F		
AQUATIC GAMES	380F		
BULLS VS LAKERS	430F	LEMMINGS	370F
CENTURION	460F	OLYMPIC GOLD	410F
DAVID ROBINSON	420F	PREDATOR 2	420F
DESERT STRIKE	420F	SHINNING DARKNESS	440F
EUROP. CLUB SOCCER	430F	TAZMANIA	420F
GREENDOG	380F	TERMINATOR	420F

PROMOS MEGADRIVE

688 ATTACK SUB	370F	JOHN MADDEN 92	390F
ABRAMS BATTLE TANK	340F	JORDAN VS BIRD	360F
ALTERED BEAST	320F	KID CAMELEON	320F
BLOCK OUT	260F	MARIO LEMIEUX	360F
BUCK ROGERS	360F	MERCS	300F
CALIFORNIA GAMES	320F	MICKEY MOUSE CASTLE	310F
DARNA	340F	OUT RUN	328F
DOUBLE DRAGON 2	360F	PGA TOUR GOLF	310F
DRAGON'S FURY	280F	PIT-FIGHTER	310F
EA HOCKEY	300F	QUACK SHOT	310F
F1 GRAND PRIX	348F	ROBOCOD	370F
FANTASIA	290F	SHADOW OF BEAST	332F
GALAXY FORCE 2	320F	SONIC	319F
GOLDEN AXE 2	380F	STREETS OF RAGE	286F
IMMORTAL	370F	SUPER MONACO GP 2	380F
JOE MONTANA	306F	SUPER SHINOBI	270F
JOE MONTANA 2	380F	TOE JAM AND EARL	360F

AMIGA/ATARI

LOTUS 3 230F / 230F — WEEN - VF 240F / 240F

A-TRAIN	380F	/ -
AGONY	220F	/ -
AIRBUS A320 - VF	340F	/ 340F
AQUATIC GAMES	280F	/ 280F
BAT II	340F	/ -
CAMPAIGN	320F	/ 320F
CELTIC LEGENDS	220F	/ -
CISCO HEAT	320F	/ -
CIVILIZATION	290F	/ -
CRAZY CARS 3	240F	/ 240F
DUNE - VF	280F	/ 280F
DOMINIUM	260F	/ 260F
EPIC	278F	/ 278F
F1 GRAND PRIX	320F	/ 320F
GAMES 92	240F	/ 240F
HARLEQUIN	220F	/ 220F
HOOK	280F	/ 280F
HUMANS	280F	/ 250F
ISHAR	340F	/ 240F
JAGUAR XJ 220	229F	/ -
LURE OF THE TEMPTRESS	270F	/ 270F
PERFECT GENERAL	329F	/ -
PREMIERE	250F	/ -
PROJECT X	249F	/ -
RISKY WOODS	290F	/ 298F
SHADOW OF THE BEAST 3	230F	/ -
SENSIBLE SOCCER	240F	/ 240F
STRIKER	240F	/ 240F
VROOM	230F	/ 230F
VROOM - DATA DISK	140F	/ 140F
WING COMMANDER	310F	/ -
WIZKID	230F	/ 230F
ZOOL	230F	/ 230F
COMPIL LC WAIRIKI	300F	/ 300F

MANETTE FAST WIN.TURBO A	70F / 70F
MANETTE SPEEDKING AUTOFI.	130F / 130F
MANETTE QS 126 TYPE AVION	450F / 460F
LECTEUR EXTERNE 3.5	650F / -

EXTENSIONS MEMOIRES

512 Ko avec horloge	290F / -
512 Ko sans horloge	260F / -
1 Mo AMIGA 500+	850F / -
1 Mo AMIGA 500	800F / -
FORMAT CARTE 0S CREDIT - COMPAT. CDTV	
2 Mo AMIGA 500	1100F / -
4 Mo AMIGA 500	1500F / -

PC ET COMPATIBLES

A- TRAIN	380F	GLOBAL CONQUEST	370F	SHERLOCK HOLMES	380F
ACES OF THE PACIFIC	360F	HARPOON 1.2	335F	STORM MASTER	240F
AIRBUS A320 - VF	380F	HARPOON SAT. 2 ou 4	148F	ULTIMA VII - VF	370F
ATAC	380F	HARPOON DESIGNER	185F	ULTIMA VII-FORGE VIRTUE	200F
B-17	270F	HEIMDALL	260F	ULTIMA UNDERWORLD	380F
BATTLE ISLE	270F	HOME ALONE	180F	WEEN	280F
BATTLE ISLE - DISK 1	290F	HOOK - VF	320F	WING COMMANDER 2 - VF	348F
CAMPAIGN	380F	INCA	360F	WC2 - SPE. OP. 1 ou 2	240F
CIVILIZATION - VF	380F	INDY 4 - Avsoft	378F	WC2 - SPEECH ACC. PACK	179F
CRAZY CARS 3	270F	ISHAR	280F	WIZKID	270F
DARKLANDS	370F	KING QUEST VI	370F	COMPILATIONS	
DOMINIUM	280F	LAURA BOW 2	290F	NAJ VOL. 4	280F
DUNE - VF	335F	LINKS PRO 386	410F	UNIVERS 1	210F
ELF	270F	LURE OF TEMPTRESS - VF	340F	SWORD AND MAGIC	130F
ELVIRA II	360F	MONKEY ISLAND 2 - VF	380F	CD ROM	
EPIC	280F	PERFECT GENERAL	378F	WING COMMANDER DE LUXE EDITION	590F
ETERNAM	310F	REX NEBULAR	280F	LOOM	400F
FALCON 3.0	390F	RISKY WOODS	270F	SECRET WEAPONS + DISKS	400F
FALCON 3.0 - DISK 1	210F	ROBOCOP 3	350F	MONKEY ISLAND	400F
FLIGHT SIMULATOR 4	420F	SECRET WEAPONS	215F	SHERLOCK HOLMES CONS.DET.	800F
FORT APPACHE	260F	P38 ou P80 ou HE 162			

MANETTES

TOPSTAR SV 227	290F
QUICKJOY SV 202	190F
QUICKSHOT QS 123	170F
RONIX SPEEDKING	230F
TYPE AVION QS 151	480F
FLIGHTSTICK	260F
CARTE 2 PORTS QS 130	199F

CARTES SONORES

SOUNDMASTER+	490F
SOUNDMASTER II	1390F

NOUVEAUTES

THUNDERBOARD 750F

THUNDERBOARD / WINDOWS 980 F

PRO AUDIO SPECTRUM+ 1900 F

PRO AUDIO SPECTRUM 16 2400 F

☞ Vous voulez d'autres titres ? N'hésitez pas, téléphonez-nous. ☎ (16.1) 45.22.29.23

BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - B.P. 54.20 - 75811 PARIS CEDEX 17

QTES	TITRES G10	PRIX
	FRAIS DE POST (25 F) Expédition cohesimo	
	TOTAL A REGLER	

NOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

TELEPHONE _____ N° CLIENT (facultatif) _____

REGLEMENT : Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre je paierai à réception ☐ Contre remboursement (+ 35 F)

je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

N° _____

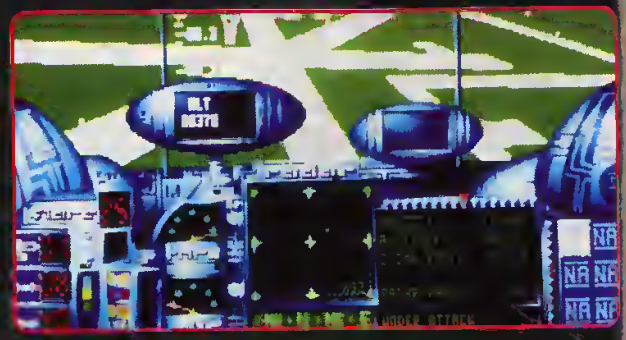
Date d'expiration : ..../.... Signature obligatoire :

MATERIEL DE JEUX : ☐ ATARI ☐ AMIGA ☐1 MEGA ☐ PC et COMPATIBLES ☐XT ☐AT ☐CGA ☐EGA ☐VGA

☐ SUPER NES ☐ MEGADRIVE ☐1 MEGA ☐600 ☐500+ ☐500 ☐3,5 ☐1,44 M ☐720 K ☐5,25 ☐1,2 M ☐360 K

COMBAT AIR PATROL

Après le succès d'Armour-Geddon l'année passée, Psygnosis nous prépare non seulement une version PC et une nouvelle mouture sur Amiga, mais également Combat Air Patrol un simulateur de vol recréant la guerre du Golfe.
Tout comme dans Armour-Geddon, vous avez à votre disposition un nombre élevé d'avions différents à piloter, que vous pouvez également armer comme bon vous semble.
La plupart des missions commencent à bord d'un porte-avions d'où vous

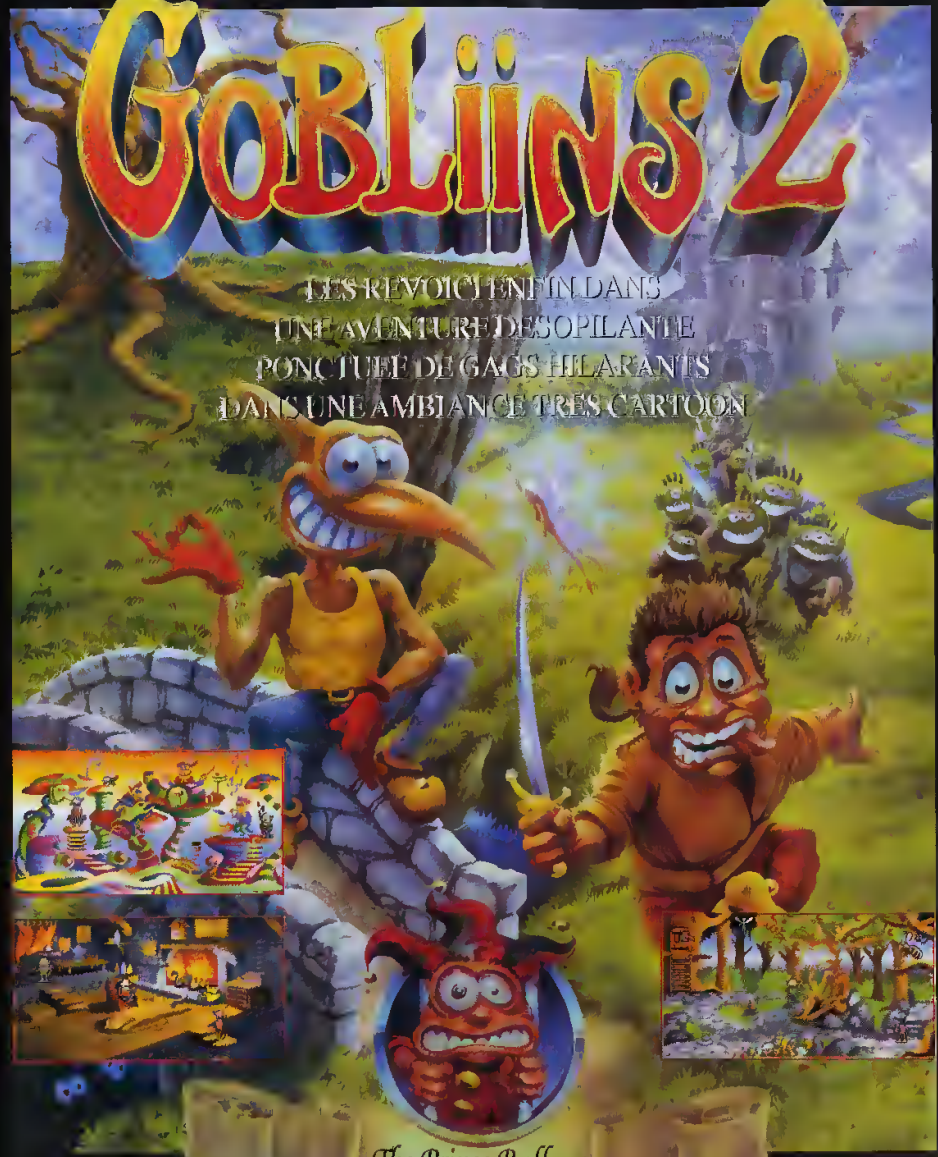


foudre décoller avant de partir vers les côtés ennemis (même hospitalité). Les missions sont nombreuses et variées, allant d'interceptions en vol à des bombardements de cibles fixes ou mobiles. Les graphismes sont particulièrement détaillés, tout comme les graphismes au sol, et ceci sans ralentissement notable de la 3D, qui est très fluide, en tout cas sur Amiga qui était la version présentée.
Plus proche d'un simulateur qu'Armour-Geddon, Combat Air Patrol doit sortir en novembre sur Amiga alors qu'Armour-Geddon 2 est annoncé pour décembre sur Amiga et janvier sur ST.

MYSTERE, HUMOUR, GAGS, DELIRE !!

GOBLiiNS 2

LES REVOICI ENFIN DANS
UNE AVENTURE DESOPILANTE
PONCTUEE DE GAGS HILARANTS
DANS UNE AMBIANCE TRES CARTOON



The Prince Buffoon

Disponible sur:
PC COMPATIBLES (256 VGA)
AMIGA, ATARI ST
A partir du 15 octobre 1992

COKTEL VISION

COKTEL VISION
5, Rue Jeanne Braconnier
92 366 MEUDON-LA-FORET
Tél: (1) 46 30 99 57

BILL'S TOMATO GAMES

Après le succès de Lemmings et en attendant l'arrivée de Lemmings 2, Psygnosis a décidé d'exploiter des jeux très simples, très jouables, et vraiment très originaux, dans la série Tomato Games. Voici le premier de ces jeux.

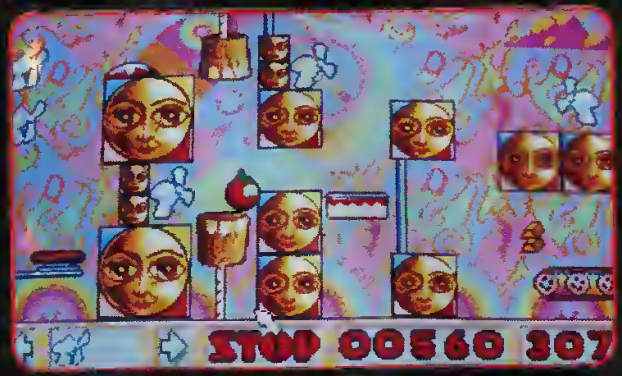
Vous jouez le rôle de Squirrel Sam, une tomate (ou n'importe quoi d'autre, ça n'a pas vraiment d'importance). Tristan Lemmings est bloqué à l'intérieur d'une boîte de conserve métallique, sur un rebord. Vous allez devoir l'aider à remonter à travers plus de cent niveaux différents, en utilisant une série d'objets de base pour arriver à la sortie. Le but du jeu est très simple, mais il va vous falloir faire preuve de beaucoup d'ingéniosité pour arriver à la fin. Heureusement, un tableau est toujours suivi d'un mot de passe, qui vous permet de passer au niveau suivant.

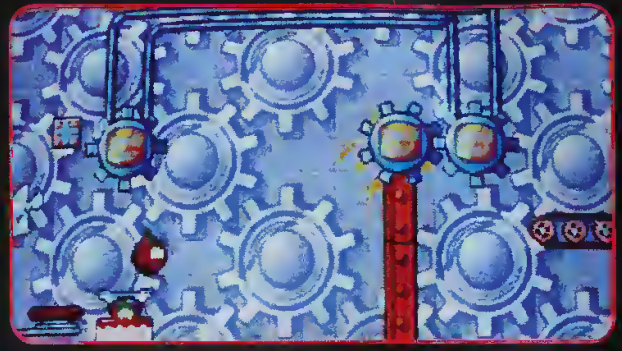
Quelque soit le niveau, vous disposez toujours d'un ventilateur au maximum. Il faut placer près de la tomate, le manipuler à la souris, et activer en maintenant le bouton enfoncé. Attention, selon la puissance souhaitée, vous devez le ventilateur, et comme son objectif, pas au moins. Il vous faut également le trouver dans les recoins de l'écran et parmi les pièces. Vous devez sur les pièces et les ramasser. Quand sur les pièces, il faut cliquer sur Go et votre tomate sautera dans la direction indiquée.

Ensuite, il faut choisir entre l'objet qui permettra de passer le niveau. Il n'y a parfois qu'un seul choix possible, mais il faut parfois réfléchir un peu avant de faire votre choix. Mais attention, car un mauvais choix peut vous empêcher de finir le niveau. C'est dommage ! Vous pouvez utiliser autant de fois que vous voulez chacun des objets à votre disposition, mais il faut faire attention à ne pas manquer de temps, car il est limité. Si vous n'arrivez pas à finir un niveau, vous pouvez toujours le recommencer en tapant le mot de passe qui vous a permis d'arriver à ce niveau. Ce qui est bien, mais ne se retrouve pas tout

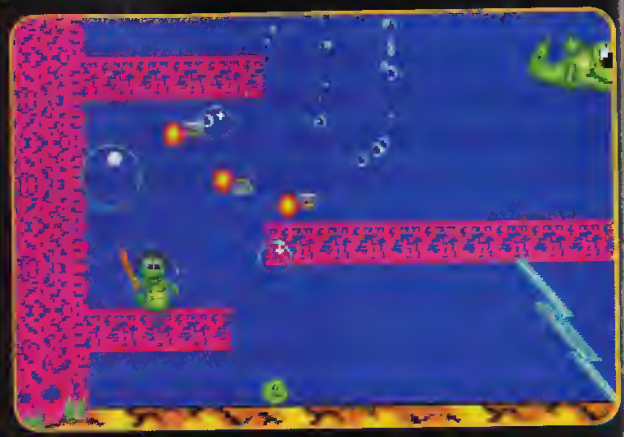
aussi souvent qu'on le voudrait, car il faut trouver le moyen parfait (comme d'habitude quoi) pour se passer. Voici quelques exemples : Vous pouvez jeter votre tomate sur un ventilateur. Enfin, il est compliqué de tout les objets qu'on se retrouve dans un niveau, mais ceux qui ne sont pas nécessaires ne sont pas gênants et ne font pas perdre de temps.

Voici un jeu sympathique à souhait, qui sera sûrement très apprécié par les plus jeunes d'entre nous. Il est vraiment très original, et vraiment très amusant. Bref, un jeu à ne pas manquer.



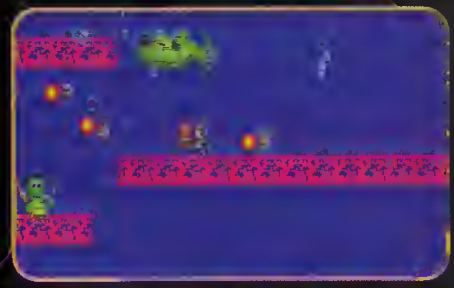


CREEPERS



A ce niveau, vous ne disposez que de la raquette et de dalles diagonales afin de dévier la trajectoires des vers à soie. Sur l'image du dessus, vous voyez Doc Creepers, qui vous donnera des indications sur la meilleure façon de franchir le niveau.

leur utilité en cliquant dessus. Parfois, l'objet dévoilera un nouveau vers à soie, ou fera exploser un passage, etc. Pour agir sur les vers, vous disposez de plusieurs possibilités.
Une raquette vous permet de faire bondir et rebondir les vers jusqu'au cocon, mais parfois vous devrez vous aider en posant des plaques horizontales ou diagonales pour créer un chemin jusqu'au cocon.
Les bombes permettent de détruire une partie du décor, et les ventilateurs

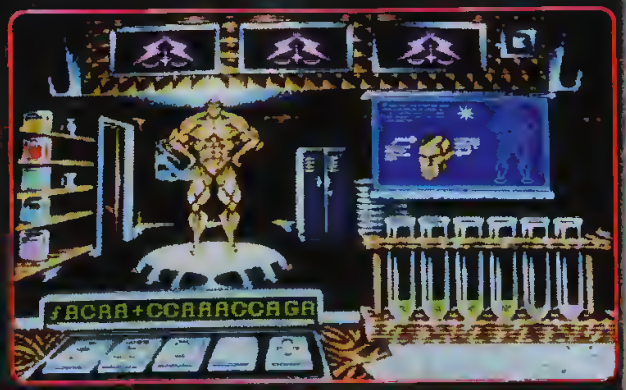


SUPER HERO

Aussi étonnant que ça puisse paraître, les jeux vidéo basés sur les super-héros ne sont pas nombreux, mais surtout, aucun d'eux n'a vraiment été une réussite. C'est certainement ce qui a dû passer dans la tête de Psygnosis, qui nous proposera donc Super Hero d'ici Noël, où tout au plus début 93, pour Amiga bien sûr. Dans Super Hero, tout commence au laboratoire, où vous allez

pouvoir créer un beau héros comme vous le voulez. Choisissez vous l'animal, un homme ou une femme, plus ou moins musclé, vous déterminez les caractéristiques de votre héros, vous lui donnez un nom et vous l'envoyez sur différentes îles. Vous devrez ses caractéristiques qui seront bien sûr différentes suivant l'île où vous vous rendez. Force, vitesse, stratégie, adresse, etc.

C'est à ce moment que vous sentez l'influence de Barbarian. Vous allez devoir vous battre contre plusieurs adversaires à la fois, et pour cela vous disposez de différentes techniques de combat. Mais comment faire ? Simple, il vous suffit de taper sur les touches de votre clavier ou de votre joystick, comme dans Barbarian. Mais ici, vous pouvez choisir le coup que vous voulez donner, et ce, à n'importe quel moment. Ainsi, vous pouvez donner un coup de pied, un coup de poing, un coup de tête, un coup de genou, etc. Vous pouvez même vous accroupir, sauter, vous déplacer, etc. Bref, vous avez tout ce qu'il faut pour vous défendre contre vos ennemis.

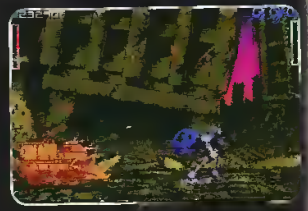


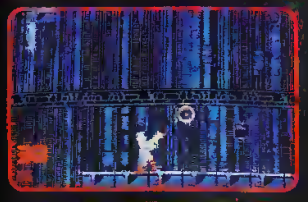
Mais surtout, la possibilité de vous entièrement personnaliser votre héros fait que vous n'arrêterez de jouer avec lui. Les différents niveaux ne pourront être vaincus qu'avec un héros bien développé. Un héros bien développé, c'est un héros qui a de l'expérience, et pour avoir de l'expérience, il faut se battre. Et plus on se bat, plus on gagne de points d'expérience, et plus on peut développer son héros

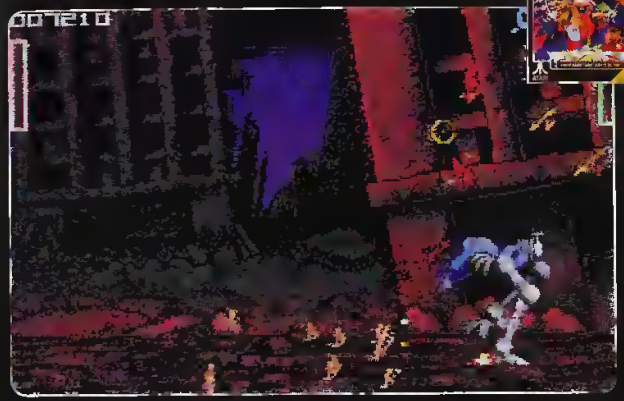
WALKER

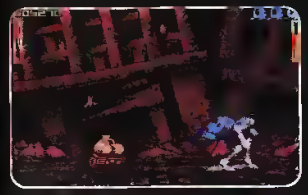
Nous venons de recevoir Walker sur notre bureau. Il est en provenance directe de Psygnosis, et nous avons tout de suite commencé à le tester. Le moins que l'on puisse dire, c'est que ce jeu est très prometteur. Il ne lui manque plus que quelques petites retouches graphiques et sonores pour être parfait. Mais laissons-nous guider par notre ami Walker, le robot le plus sympathique de la galaxie.

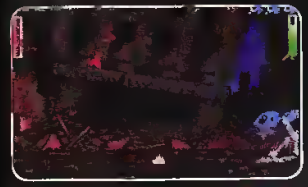
Walker est un jeu d'arcade/réflexion. Il se compose de 5 zones temporelles différentes, chacune étant divisée en deux niveaux. Le premier niveau est un jeu d'arcade pur et dur, le second est un jeu de réflexion. Le but du jeu est de guider Walker, le robot, jusqu'à la sortie du niveau. Pour cela, il faut ramasser des bombes et les poser à des endroits précis. Une fois les trois bombes posées, regagnez la sortie au plus vite, et c'est parti pour la zone temporelle suivante. Le jeu est graphiquement splendide, avec 32 couleurs, des scrollings différentiels somptueux et des animations régulières au pixel près. Côté son, il n'y a carrément pas de musique, mais des bruitages infernaux pendant l'ensemble du jeu. Prévu à l'origine pour Noël, Walker devrait sortir finalement début 93, sur Amiga.

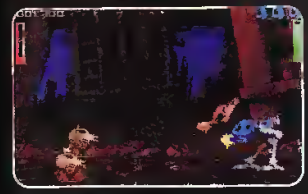


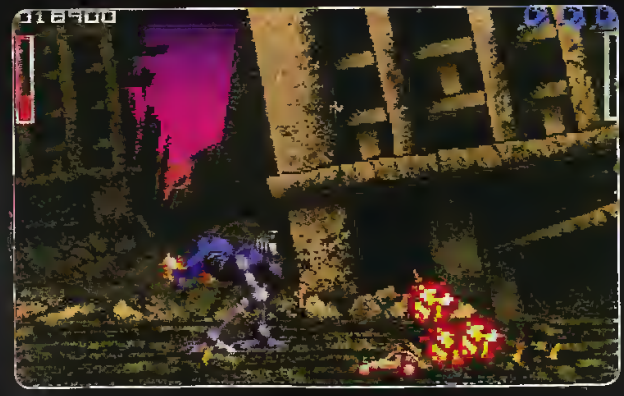












CYTRON

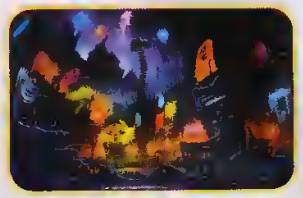
En attendant le test complet de ce jeu dans notre prochain numéro, voici déjà une présentation de ce shoot'em'up où la réflexion n'est tout de même pas absente. Cytron, c'est le nom du robot que vous dirigez. En fait, il s'agit de deux robots identiques mais qui peuvent se séparer à volonté. Cytron est un robot très puissant, bien équipé, mais mal informé. Vous devez diriger Cytron dans un complexe de recherches scientifiques où des chercheurs sont retenus prisonniers par les chercheurs. Votre but est de délivrer chaque niveau de ses dangereux scientifiques puis de libérer le dernier pour pouvoir passer au suivant. Heureusement, vous ne serez pas [illegible] vous pourrez vous servir de mystérieux [illegible] systèmes d'aventure [illegible] (il suffit de taper sur l'interrupteur pour ouvrir la porte), électroniques (il faut charger une [illegible] ou [illegible] (il faut marcher sur une [illegible], etc.). Fort heureusement, les programmeurs ont toujours eu l'excellente idée d'inclure dans les niveaux les plus [illegible] [illegible] qui [illegible] [illegible] [illegible] les scientifiques, les portes, les interrupteurs, les balles ou [illegible] etc.).

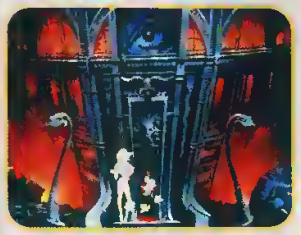
Attention ! Ordinateur, vous pouvez également changer les armes de chacun de vos [illegible] ainsi avoir une puissance de feu [illegible].

Si les premiers niveaux sont [illegible] les suivants deviennent [illegible] et vous nécessiteront [illegible]. Cytron est un jeu [illegible] utilisant [illegible] [illegible] [illegible]

COOL WORLD : LE FILM

Ralph Bashki, réalisateur de Cool World, est connu dans le monde de l'animation pour sa version du Seigneur des Anneaux, mais aussi pour Fritz the Cat, dessin animé adulte culte. Avec Cool World, Bashki s'attaque à un cinéma plus grand public, en proposant un Roger Rabbit un peu plus osé... Cool World raconte l'histoire de Jack Deebs (joué par Gabriel Byrne), un dessinateur qui va bientôt se retrouver plongé dans le monde bi-dimensionnel qu'il a lui-même créé. La réalité et la fiction se confondent dans Cool World, où Jack est bien vite séduit par la délicieuse Holli Would (Kim Basinger, sur papier mais aussi en chair et en os) qui l'entraîne dans ses rêves les plus fous. Pendant ce temps, le détective Frank Harris (Brad Pitt) tente désespérément de les séparer. Jack est persuadé d'avoir inventé Cool World parce que ce monde est habité de personnages qu'il a récemment créé, mais il se rendra bien vite compte qu'il





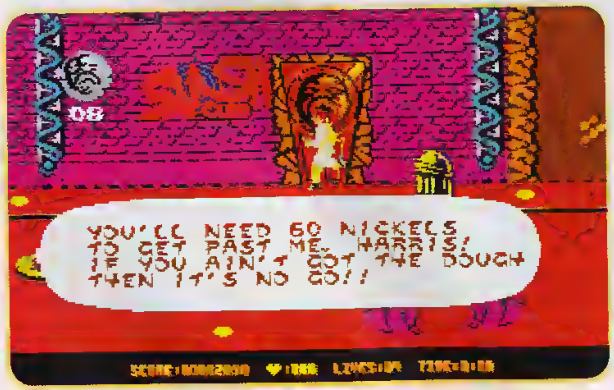
voyage en fait dans son subconscient .. et il va donc devoir affronter les manifestations de ses pensées, désirs et peurs. Holli n'a quant à elle qu'une seule idée en tête : Quitter le Cool World pour passer dans le monde réel, mais elle ne peut le faire qu'avec l'aide d'un humain.
Cool World marque le grand retour de Bashki au cinéma, d'autant plus que la réalisation graphique est des meilleures. Pour combiner les acteurs réels avec les personnages animés, il lui a fallu faire appel à plusieurs techniques, blue-screen (écran bleu permettant d'incruster les acteurs dans de faux-décors), rotoscoping, décors dessinés et des caméras contrôlées par ordinateur. Cool World est sorti cet été aux Etats-Unis, où malgré d'excellentes critiques, il n'a pas réussi à faire le carton attendu. Du coup, le film ne sortira pas en salles en Europe, mais pas de panique, ce chef d'oeuvre d'imagination et d'originalité sortira rapidement en vidéo.

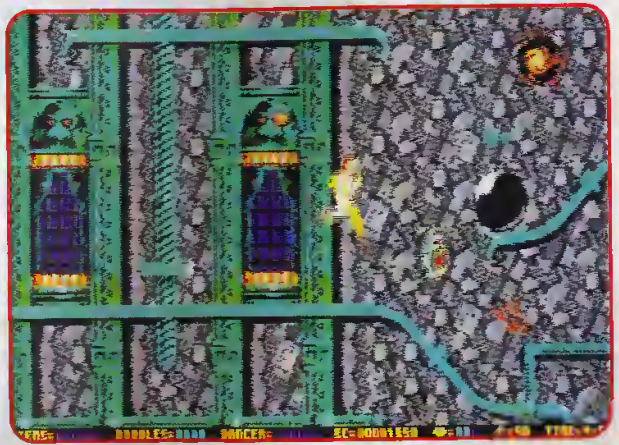
Cool World

LE JEU

Comme c'est maintenant une habitude, c'est Ocean qui possède les droits du jeu pour les adaptations sur micro et Super Nintendo. Notons tout de même que Sega s'est emparé des droits pour Megadrive, et que Cool World sera l'un des premiers jeux disponibles pour Mega-CD, avec des parties de dessin animé entièrement reprises.
Dans le jeu micro, qui sortira en novembre sur Amiga, PC et ST, vous jouez le rôle d'Harris, le seul flic humain du commissariat de police de Cool World. Votre but, à travers 12 niveaux est de combattre les nombreux ennemis envoyés par Holly, alors qu'elle menace l'équilibre du monde en tentant de quitter le Cool World pour passer au monde réel. Les niveaux se suivent sans se ressembler, certains étant vu en coupe, d'autres à la Double Dragon... A chaque niveau, en plus de vous débarrasser de vos ennemis, vous devrez parfois accomplir des missions très simples, comme récupérer assez d'argent, retrouver un objet, etc... Arrivé au dernier niveau, Holly prendra Jack Deeb en otage pour accomplir son plan infernal. Vous seul pourrez sauver le monde..
Mais en serez-vous capable ? Le jeu comporte non seulement tous les personnages du dessin animé (attention, les graphismes présentés ici sont loin d'être définitifs !), mais surtout une intro animée incroyable qui vous présentera Holly sous le meilleur angle.. Test complet le mois

Dans le monde réel, les décors sont plus réalistes, mais les ennemis ne vont pas tarder à envahir la région !





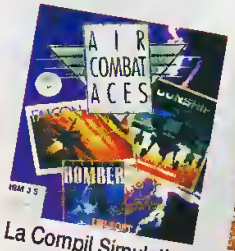
Dans le Cool World, les graphismes sont étranges, à l'image de la représentation de ce monde dans le film. Ici, il s'agit de la version PC du jeu.

Bientôt ... Black Sect
Y perdrez-vous votre âme ?
AVENTURE ANGOISSE
Lankhor
3615 LANKHOR

BULLETIN D'ABONNEMENT

GÉNÉRATION 4 ET UBI SOFT présentent :
Formules d'abonnement
11 Numéros + Compil :

449 F
Etranger 575 F

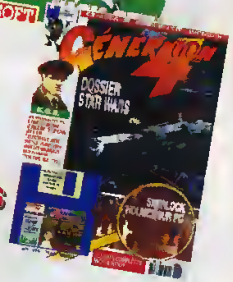


La Compil Simulation

La Compil Sport

La Compil Aventure

Choisis TA "COMPIL" parmi ces 3 Hits d'UBI SOFT



ÇA c'est de l'abo !

Pas moins de 5 formules. C'est le maudit CHALLENGE de Génération 4. Tu fais attention à ton Blé, t'as raison, nos abonnements "Compil" c'est minimum 200 balles d'économie !

Formule d'abonnement classique 11 Numéros

+ Gen4

299 F
Etranger 412 F

Le nouveau PIN'S Gen 4

Je m'abonne à une formule 11 numéros + Compil à 449 F
- ☐ Je choisis la Compil "Les gens du sport" (Kick Off – Football Manager II – Great Courts)
  - ☐ Atari (T10) ☐ Amiga (M10) ☐ PC 5¼ (X10) ☐ PC 1/2 (Z10)
- ☐ Je choisis la Compil "Quest & Glory" (Mindwinter – B A T – Bloodwich – Cadaver)
  - ☐ Atari (T11) ☐ Amiga (M11) ☐ PC 5¼ (X11) ☐ PC 1/2 (Z11)
- ☐ Je choisis la Compil "Air Combat Aces" (Fighter Bomber – Falcon – GunShip)
  - ☐ Atari (T12) ☐ Amiga (M12) ☐ PC 5¼ (X12) ☐ PC 1/2 (Z12)

☐ Je m'abonne à la formule classique 11 numéros à 299 F et je recois en cadeau le nouveau PIN'S de Gen 4.

SPECIAL CLUB : Je suis adhérent au Club Gen 4, donc je ne paye que 250 francs au lieu de 299 francs, mon numéro de carte club est : _____ (offre réservée à la métropole)

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
_____
Code Postal |_|_|_|_|_|
Ville _____

_____ Signature (des parents pour les mineurs)

Date _____

CL-49

Je paye par : Chèque Bancaire, par Virement Postal pour l'etranger (Virement Postal ou Bancaire : Numéro de compte 0147899R020)

Bulletin à renvoyer à : Service abonnement Génération 4 – 36 rue de Picpus – 75012 Paris

DONNEZ UNE VRAIE VOIX A VOTRE P.C.

AVEC MEDIA VISION

PC Multimedia PC

100 % Compatible ADLIB et SOUNDBLASTER

The Image Bank / © Ben Rose

THUNDERBOARD

Dotée d'un filtre dynamique, la Thunderboard vous offrira un son très cristallin. Ses avantages : 1 synthétiseur 11 voix FM, 1 enregistrement et 1 relecture numérique.
La carte comprend :
1 port joystick, 1 entrée micro, 1 sortie haut parleur et 1 amplificateur intégré.

THUNDERBOARD · WINDOWS

Grande soeur de la Thunderboard, elle a les mêmes spécificités. En plus elle fonctionne avec WINDOWS 3.1, est livrée avec 5 logiciels qui vous permettront d'exploiter les effets sonores, de piloter 1 synthé, 1 calendrier parlant, de créer des effets spéciaux... Pour tous les possesseurs de WINDOWS.

AUDIOPORT

Utilise la technologie du 'son transportable' pour fournir un module audio entièrement intégré. Se connecte directement, à tout port parallèle compatible d'ordinateurs IBM PC/AT ou PS/2. Conçue pour optimiser WINDOWS 3.1. Audioport est dotée de 2 formes de sortie audio, d'une synthèse FM à timbres multiples. Idéal pour tous les portables.

PRO AUDIO SPECTRUM PLUS

Carte sonore possédant 20 voix stéréo, permettant de piloter un CR ROM SC SI, elle échantillonne et reproduit les sons sur 8 bits de 2 à 44 KH en Stéréo. Dispose d'une entrée micro, d'une interface midi, d'un port joystick, d'un amplificateur stéréo et de 7 logiciels synthétisant son, texte et parole. Pour DOS et WINDOWS 3.0 et plus.

PRO AUDIO SPECTRUM 16

Grande soeur de la Pro Audio Spectrum +, elle en a les mêmes caractéristiques et dotera votre PC d'un son 16 bit, d'une interface rapide SC SI pour piloter un CD ROM. ENTIEREMENT COMPATIBLE MPC, elle met un orchestre dans PC avec son synthétiseur 20 voix stéréo vous rapprochant du son laser. 7 logiciels livrés avec, vous aideront à en tirer le meilleur profit.

THUNDER AND LIGHTNING

Carte idéale pour fonctionner avec WINDOWS 3.1, combinant une carte graphique super VGA (16,8 millions de couleurs) et une carte son digital (8 bits de 2 à 22 KHZ). Elle est entièrement compatible avec thunderboard, Sound Blaster et Adlib et est dotée de drivers, Audio et Graphic pour windows 3.1 et d'un port Joystic.

Produits Distribués par INNELEC
CENTRE D'ACTIVITES DE L'OURCQ
45 RUE DELIZY
93692 PANTIN CEDEX

INNELEC

Disponibles chez tous les bons revendeurs.

PC ENGINE ::

COTÉ JEU L'HIVER S'ANNONCE TRES CHAUD...

Avec des Hits futurs

FALCON
La 1ère Simulation 3D sur console.

SHERLOCK HOLMES
1er jeu d'aventure interactif sur CD

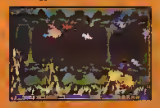
PC KID III,
Celui qu'on attendait tous...

Des titres canons de 149*F À 199*F

POMPING WORD

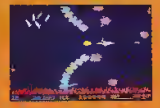
Agréable et surprenant voyage à travers le monde mais attention à certaines boules...

RABIO LEPUS



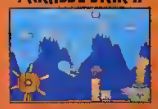
Devenez le lapin le plus rapide pour sauver le roi d'Honey Land.

SALAMANDER



Dans la lignée de Gradius Un superbe shoot'em up.

PARASOL STAR II

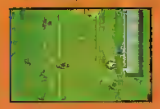


Des décors très colorés pour le monde de Babble Babble qui se protège toujours de son parapluie.

DORAMON NOBITA

Le chat Doremon sauvera-t-il ses amis perdus dans les pages d'un livre et agressés par les nombreuses illustrations...Delirant !

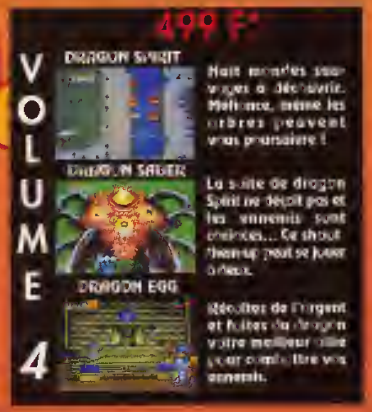
POWER ELEVEN



Un superbe foot où les joueurs ont un niveau d'hyperenergie !!! N'hesitez pas !

Et 5 packs géniaux de 219 F* à 499 F*...

FOU
PC ENGINE COLLECTION



LE NEC PLUS ULTRA

INCROYABLE

Baisse des prix sur la célèbre PC ENGINE GT, "la rolls des portables"

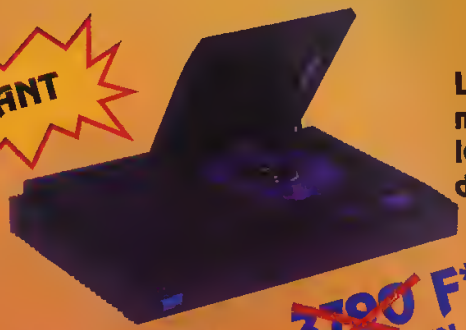
CONSOLE PORTABLE
16 BITS,
256 COULEURS

~~2490~~ F* 1490 F*!
GT + 1 JEU

Sciences et Vie High-Tech :
"La GT est de loin , l'appareil que nous avons le plus apprécié, ses qualités techniques la classant très largement au dessus des autres"

Player One :
"Malgré son an bien tapé, la GT reste la star des consoles portables. La plus belle... Bref, la plus classe."

DELIRANT



La PC ENGINE DUO, n'hésite pas à faire le saut et réussit sa descente !

~~3790~~ F* 2190 F*!
DUO + UN JEU SCD 2490 F*
PLUS DE 50 TITRES DISPONIBLES...

CONSOLE CARTOUCHE +CD-ROM
LECTEUR DE CARTOUCHES 8/16 BITS
LECTEUR CD-ROM NEC 3.0
LECTEUR DE CD AUDIO

EN VENTE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE.

* PRIX PUBLIC

sodipeng

IMPORTE PAR SODIPENG

SODIPENG 3615

I - L'ILE DE CAVDA

Dès votre arrivée il vous sera conseillé de ne pas quitter votre chemin. La première maison rencontrée est celle d'OLAF ancien charpentier du duc reconverti en chasseur d'ours. En reprenant votre chemin le chevalier au masque de fer vous invite à aller au château du duc. Remarquez au passage la tour noire !!!

LE CHATEAU DU DUC THEOPHILE

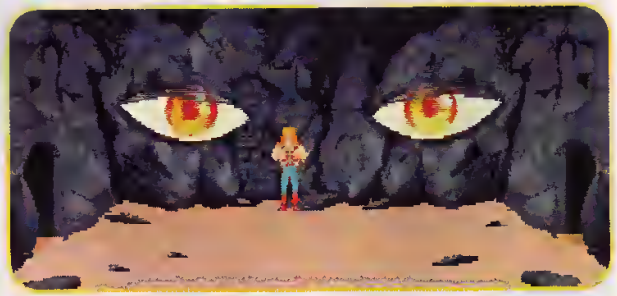
Passez le comité d'accueil prenez la pièce de gauche. Dans le placard vous trouverez des bonbons. Cette pièce donne acces aux appartements du capitaine (il recherche ses clefs depuis trois jours) et à une autre pièce ou un gardien vous révélera l'existence d'un appareil photo. De retour dans le hall principal, prenez la pièce de droite ou vous trouverez une allumette (au fond par terre près des tonneaux). Reprenez votre chemin vers le fond du hall principal et passez le porche vous menant au hall des statues. Prenez à gauche. Ce couloir mene au dortoir des gardiens où vous trouverez les lunettes infrarouges. Reprenez le hall des statues. Au fond, vous rencontrerez un gardien. Donnez-lui le bonbon pour passer. Le duc vous proposera de passer les salles des épreuves. Pour y accéder, prenez à droite, évitez (sur les conseils du squelette)le docteur, dirigez-vous vers la pièce du bas. Cette pièce vous révélera un escalier et l'entrée des salles des épreuves. Avant tout, explorez l'étage du haut, prenez l'escalier puis le tapis roulant au bout duquel un gardien vous interdira l'accès aux appartements du duc. Peu importe continuez votre exploration en vous dirigeant face à l'écran le plus loin possible. Sur la droite vous rencontrerez le fou et le drakkar. Sur la gauche vous accedez aux appartements du fils du duc, dans lequel vous trouverez des pelures d'oignons. Prenez les et rendez-vous à l'étage inférieur pour commencer les épreuves.

LES SALLES DES EPREUVES

Première salle, la tête de mort vous donne quelques conseils. Deuxieme salle, utilisez les pelures d'oignon sur les yeux. Mouillez vous deux fois plutôt qu'une afin de pouvoir passer la troisième salle en flammes. Arrivé dans la quatrième salle, déportez vous vers l'écran et parlez puis prenez soin de passer sur la poutre. Les pièces suivantes ne comportent aucun piège. Suivez scrupuleusement les instructions le monstre est inoffensif. La septieme est tout sauf inoffensive. Utilisez les lunettes infrarouges pour la passer et suivez le chemin décrit sans faux pas. La huitième pièce dispose de deux leviers utiles pour passer la dernière pièce. Le levier droit doit être baissé, celui de gauche, levé. La neuvième piece est encombree de meubles réalisés par OLAF. Sans scrupule utilisez l'allumette et brûlez toutes ces horreurs !!! Pour finir, dans la dixième piece positionnez vous sur la dalle centrale. Les leviers précédemment tirés correctement, endencheront un mecanisme vous conduisant vers la rançon de la gloire !!! Avant d'aller voir le duc, inspectez la pièce où vous trouverez les clefs perdues. Une fois les clefs récupérées, allez voir le duc qui vous expliquera diverses choses et vous donnera un petit couteau. Notez qu'il restera tres discret à propos de son fils et ceci malgre les protestations de son scribe. A partir de la salle des cartes dirigez-vous dans la piece voisine ou vous trouverez l'appareil photo dont vous a parlé le gardien. Retournez voir le capitaine pour lui rendre ses clefs. Il vous révélera l'existence d'un passage secret situé dans les appartements du fils du duc. En vous y rendant n'oubliez pas de reprendre un bonbon pour le garde. Le passage secret situé près du lit, vous mènera dans les appartements du duc. Sur son bureau, vous trouverez une lettre expliquant que le prince a été enlevé. Poursuivant votre investigation, vous trouverez le duc qui vous donnera trente GP en échange de votre aide pour retrouver le prince. Sur ce quittez le château.

SUR LE CHEMIN

Le frère FRANCESCUS vous conseillera d'aller au temple de twin rose. Pour atteindre le temple, tournez à gauche au carrefour des trois enflammés. L'auberge est à droite en poursuivant votre chemin avant le carrefour. Parlez à l'aubergiste, aux clients et à l'ivrogne qui vous donneront des indices complémentaires.

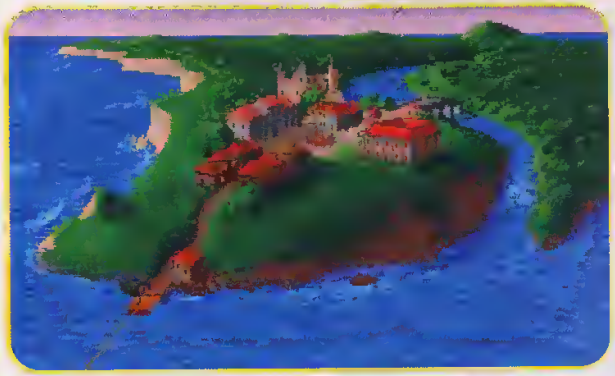


LE TEMPLE

Dans la cuisine demandez à la vieille femme si elle à besoin d'aide. Elle vous confiera une lettre à remettre à sa fille MARIANNE actuellement sur l'île de DORSALIS. Dans la pièce voisine, vous rencontrez TEPES l'inquisiteur et dans la pièce du fond, le prêtre. Dites lui que vous venez de la part de FRANCESCUS. Il vous indiquera comment aller sur l'île de DORSALIS.

II - L'ILE DE DORSALIS

Franchir l'eau n'était pas si compliqué après les conseils du prêtre ! Votre première rencontre vous parlera du comptable. Sa maison est sur le chemin. Une visite chez lui et il vous donnera quelques conseils vous dira d'aller rendre visite à la mère PICHUT. En tournant sur votre gauche vous vous trouverez face à la maison des révolutionnaires. Dans la salle d'entree parlez a l'homme atable. Il vous parlera de l'île voisine et vous donnera une réponse d'un questionnaire... 1682 découverte de la comète de HALLEY. Dans la piece voisine, donnez à MARIANNE la lettre. En retour, elle vous offre une cocarde signe des sans culottes, indispensable pour aller voir la mère PICHUT. Reprenez votre chemin avant de prendre le chemin de droite attardez vous chez la belle GUENIEVRE. Devenez son imprésario et elle vous remerciera en vous donnant un GP. Retour au chemin de droite. Au drapeau français tournez à gauche. Vous arrivez chez la mère PICHUT. Ces propos seront riches en conseils pour l'avenir. Elle vous donnera un mot code a utiliser dans la taverne elle vous confiera des méthodes de luttes contre les dragons. Reprendre au drapeau français en évitant Regis le voleur. Comme sur CAVDA il y a une tour noire. Vous arrivez à l'entrée de MIDDLEVILLE.



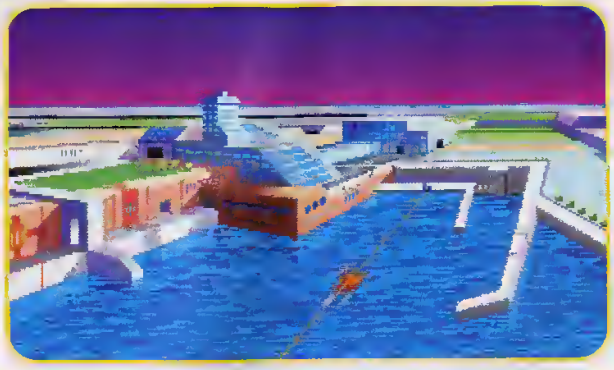
MIDDLEVILLE

Passez le pont, il n'est pas indispensable d'acheter une boussole. De là, trois choix de direction sont possibles. A gauche, la maison d'un des barons, au centre la ville et à droite la maison de l'autre baron. Commencez par la maison de gauche. Quatre pièces et deux couloirs. Vous ne tarderez pas a rencontrer le baron qui vous proposera un travail. Prouvez lui que sa femme a une relation et il vous donnera une partie du document nécessaire pour aller sur l'île de VENTRUS. Espionnez la baronne en vous cachant derriere le paravent. Vous ne tarderez pas à comprendre que le terrible MICHAEL NUKE la fait chanter. Il a enlevé la fille de la baronne ! Une preuve pour le baron ?! Utilisez l'appareil photo durant leur conversation puis montrez les photos au baron, en echange de quoi il vous remettra le demi droit de passage. Quittez la demeure du baron et gagnez la ville. Acceptez le combat sur la place vous rapportera un GP a condition de le gagner. Pour cela utilisez le couteau du DUC. Après toutes ces émotions, prenez à droite du ring et piétinez hardiment les pelouses de la demeure du deuxième baron. Avouez vous l'avez cherché ! Dans votre cellule vous attendez la mort. Les voix de la liberte sont proches. Il vous faut convaincre les chérubins de vous liberer. Moyennant un GP, ils vous révéleront le moyen de vous échapper en poussant quelques pierres. Sauvé ! De retour près du ring, filez vers la ville basse. Dans la ruelle vous trouvez des raquettes. En continuant, vous aboutissez près de la taverne et du radeau. Un rapide entretien avec le passeur vous fait comprendre qu'il vous manque une partie du document, disponible chez le deuxieme baron. Vous decidez de vous venger. Vous retournez piétiner ses pelouses. Contrairement à la première fois vous vous pouvez vous pouvez rencontrer le baron. Il vous accorde votre droit de passage. Au détour prenez à droite. Vous accédez aux cuisines. Prenez des graines. A droite de la porte d'entrée, vous trouverez le perroquet. Parlez lui et donnez lui les graines. Il vous parlera de RENE le pêcheur que l'on trouve près du pont a l'entrée de la ville. RENE fait quelques révélations peu essentielles. Quittez la demeure et retournez au radeau. Présentez les documents au passeur sans vous soucier de ne pas avoir visité l'auberge (ce sera chose faite bientôt). Pour l'instant, L'ILE DE VENTRUS nous attend !

III - L'ILE DE VENTRUS

L'UNIVERSITE

A l'arrivée, vous serez accueilli par des robots et serez conduit à la salle des tests de l'université. Il vous faudra répondre correctement à une série de vingt questions.
Les réponses sont les suivantes : l'île de cavda, corvée, rexcybernétique, HANS, de la femme du temple, titan, chasseur d'ours, le bateau depuis la station de pompage, télé commande IR, EINSTEIN, cinq, MERCURE, TEPES, 1682, placer un événement plus tard qu'il n'est arrivé, je cède la priorité à droite, premier alunissage, entre 14 et 20. Vous passez votre test avec succes, ce qui vous rapporte une carte d'accès sur VENTRUS. On vous conduira à la cité du commandeur en navette.



LA CITE DU COMMANDEUR

A l'arrivée, progressez dans l'autre pièce. Un rapide coup d oeil sur la machine à horoscope et vous trouverez une carte magnétique XB-25 vous permettant, l' accès au niveau -1. Prenez l'ascenseur niveau -1. De l'ascenseur prenez directement à gauche pour rencontrer le responsable. Il vous confiera la carte Y8-Z23 donnant accès au niveau 1. Reprenez l'ascenseur direction niveau 1. Passez la cafétéria (vous pouvez boire au distributeur et demandez des renseignements à la secrétaire). Passez le réfectoire. Dans le placard gauche du dortoir, prenez la carte DF25-T8J. Elle vous permettra l'accès au niveau 3. Du dortoir, prenez à gauche. Ce sont les WC. Retenez le. Retour à l'ascenseur pour le niveau 3. Passez la première salle. Parlez à la secrétaire si vous en avez envie. Allez à la salle des ingénieur et prenez à gauche. Sur la passerelle, à gauche sur le pupitre, vous trouverez la carte C13-2. Elle donne accès au niveau 4. Sous la passerelle, une curieuse rencontre vous attend. En effet deux programmateurs du jeu sont coincés dans cette dimension qui n'est pas la leur. Ils vous demandent de les aider à regagner leur dimension. De retour dans l'ascenseur, gagnez l'étage supérieur. Dirigez-vous vers le périscope et utilisez le. Une colonne de fumée attire votre attention. Au moment où vous rangez le périscope le capitaine KURK et SPOKE vous demandent de l'aide !!! L'installation est en péril, le compte à rebours est lancé, à vous de sauver la cité. Il est capital d'aller réparer la station de pompage. Vous quittez la cité et prenez le chemin de gauche au croisement.

LA STATION DE POMPAGE

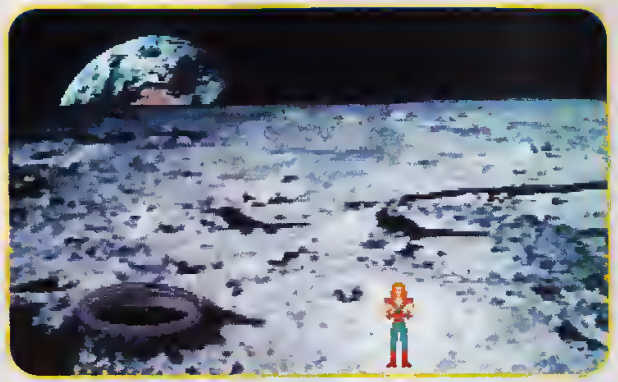
A la station de pompage, vous sauvez la situation en réparant l armoire électrique.
Si vous fouinez un peu , vous rencontrerez un dragon vous expliquant qu'il n'y a plus de bateau. Souvenez-vous en.

LES WC

Retournez voir KURK. Il vous remerciera. Demandez lui où trouver le commandeur et il vous confiera sa carte 8FH4 donnant accès au niveau 2. Profitez en pour parlez à SPOKE du téléporteur. Rendez vous au niveau 2 où vous rencontrez le commandeur. Il vous donnera la carte du niveau 5. Au niveau le téléporteur vous y attend. Grossière erreur, une erreur de montage a dû transformer le téléporteur en wc!! Si ceci est vrai la réciproque l'est aussi. Rendez-vous niveau 1 dans les WC.By jove !! mais c'est bien sûr !!! Les wc sont en réalité trois téléporteurs. Le premier (à droite de l'écran) mène à l'île de MELIS. Le second, à l'île de CAVDA et celui du fond, à l'île de DORSALIS. Pour l instant, il est temps de penser au moyen de sauver les deux programmeurs. Sortez de la cité, prenez à droite au carrefour et continuez tout droit le plus loin possible. Vous voilà face à la piscine. Enfin un peu de repos!!! Malheureusement votre plongeon est des plus étranges et vous vous retrouvez sur la lune. Cette maudite piscine n'était qu' un passage temporel.

SUR LA LUNE

Bien heureusement, le voyage est valable dans les deux sens. Mais tant qu'à faire une petite promenade lunaire n'est pas des plus désagréables. De plus vous ferez une dangeuse rencontre. Un cosmonaute, étrange non!! Il vous expliquera que ses instruments de bord ne fonctionnent plus et qu'il lui faut une carte de navigation stellaire pour rentrer. Vous concluez un marché. vous trouvez une carte et il se charge de ramener les deux programmeurs. Le retour sur terre s'avère impossible. Il semble y avoir un problème d interférence. Retournez voir le cosmonaute et prenez la bannière étoilée. Non mais !!! De retour sur VENTRUS, retournez a la cité prévenir les programmeurs. Ils vous conseilleront d' aller voir SULO "les bons tuyaux" au niveau 4. Ce que vous faites. Il vous parlera de l'auberge de l'île de DORALIS , des contrebandiers et d'une éventuelle carte stellaire. Allez y en empruntant le bon téléporteur. A l'auberge, demandez au barman quelque chose de fort. Il vous recommandera de vous adresser à l'homme accoudé au comptoir à votre droite. Parlez lui et il vous révélera le passage secret menant au repère du contrebandier. Chez le contrebandier demandez lui quelque chose de très particulier. En l'échange de dix GP, vous pourrez faire l'acquisition de la carte stellaire accrochée à la poutre. Notez que si vous n'avez pas assez d argent, il vous est possible de retourner voir le duc par le téléporteur. Comme il vous l a promis, à chaque visite dans ses appartements, il vous confiera trente GP. Une fois en possession de la carte, reprenez le téléporteur et retournez voir le cosmonaute. Donnez lui la carte et retournez prévenir les programmeurs de leur départ immédiat. Une bonne chose de faite. Vous pouvez désormais retourner dans les wc de la cité et utiliser le téléporteur de droite qui vous ménera sur l'île de LA PATTE.



Prenez directement à gauche.
Dans ce long couloir, remarquez la percée de lumière' passant par le trou. Continuez votre progression.
La salle suivante semble être une impasse. Il n'en est rien. Regardez les murs attentivement. Prenez le sceptre et utilisez le sur le verre. Il tombera. Utilisez le et le passage s'ouvrira selon les conseils de la femme du désert. Avancez dans les salles suivantes. Ne prenez pas la tête de la statue, elle active un piège qui vous frappera si vous retournez sur vos pas. Contournez l'abeille. La salle suivante regorge de serpents. Tuez les, puis parlez tout haut. Le miroir de la statue tombera et se brisera en trois morceaux (deux petits et un gros). Ramassez les et passez dans la salle suivante. Prenez à droite de l'écran. De là, en haut. La salle, où vous vous trouvez, est décorée avec un réalisme à faire peur. Surtout, ne vous avancez pas sur la croix. Par contre mettez le gros bout de miroir dessus. CHLONKK. Et deux bouts de miroir en plus.

IV - L'ILE DE LA PATTE

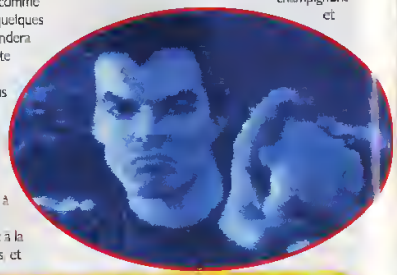
Le sable chaud ça sent les vacances. Eh bien non. L'île est petite. Vous y rencontrerez un légionnaire égyptien qui vous parlera du terrible MIKHAL NUKE, une femme qui vous dévoilera un des secrets du temple, un romain ayant séjourné sur l'île des dragons et qui vous donnera un conseil concernant les requins et enfin un squelette. De toute évidence, il y a très peu d endroits à visiter. Hormis le temple très près du téléporteur. Notez au passage la pancarte dont les hiéroglyphes vous laissent perplexe. Peu importe, on verra ça plus tard. Intéressez-vous d abord au temple. A l'intérieur, prenez sur votre droite. En vous aventurant vers les murs du fond, vous manquez de peu, une plaque de josette. Prenez la et retournez sur vos pas. Attardez vous sur le mur central. Un schéma des plus étranges vous intriguera. Mise en place d un point jaune puis d'un orange pour finir avec un bleu. Une fois mis en place, un curieux rayon arrive et ricoche de point en point. Prenez ensuite à droite. Le passage menant à la salle suivante est bloqué par de grosses pierres. Vous remarquerez au fond de la pièce, un flacon. Quand vous vous rapprochez de l'objet, un génie en sort. Demandez lui d'ouvrir le passage. La pièce est de nouveau accessible et vous dévoile un dallage suspect. Pour passer cette salle sans encombre, retournez au téléporteur et allez montrer la pierre de josette à SPOKE. Il la traduira et vous donnera des explications. Notez la traduction qui vous permettra au retour sur l'île de MELIS de traduire le panneau vu précédemment. Il y est inscrit chéops. Retournez au temple, dans la salle dallée. Il s'agit de suivre les dalles dans l'ordre alphabétique soit 1x en haut, 1x à droite, 1x en haut, 2x à gauche, 1x en bas, 2x à gauche, 1x en haut, 1x a droite, 1x en haut, 4x à droite, 2x en bas, 1x à droite, 3x en haut, 3x à gauche, 2x en haut. Passez cette salle. Le chemin de droite vous mène devant un scorpion. Parlez pour le vaincre. Cette action ne vous rapportera rien. De plus la salle suivante est une impasse. L'option de droite peut donc être évitée.

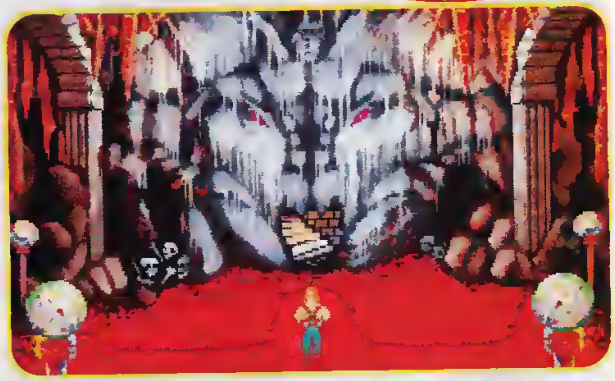
Ramassez les. De là retournez dans la salle précédente, et prenez l'issue du bas. Au bout du couloir, tournez à gauche. Evitez la momie et prenez vers l'écran. Ne dérangez pas les abeilles et poursuivez. Tiens un message de l'ignoble MIKHAL NUKE. Prenez à gauche puis tout droit. Près des escaliers vous trouverez un couteau et un gobelet. Prenez le couteau et empruntez les escaliers. Une plaque de hiéroglyphes attire votre attention. Pour la lire, évitez de vous faire engloutir par les sables mouvants en utilisant les raquettes. Pour éviter les foudres du pharaon, faites le sacrifice du sang. Reprenez votre chemin face à l'écran. Ne vous étonnez pas de vous retrouver près des marches ou repose le gobelet. Ah les mystères des pyramides!!! Utilisez le couteau et faites le sacrifice du sang. Prenez à gauche et au fond. Il vous est maintenant possible de pénétrer dans la salle des colonnes sans aucun risque. Continuez votre chemin pour arriver à la salle des statues. Prenez, en partant de la droite, la statue orange et jaune. Décalez-vous complètement à gauche pour vous emparer de la statue bleue. Attention au piège ! Tuez les araignées et retournez sur vos pas. Allez dans la salle des colonnes. De la positionnez comme sur schéma de la salle d'entrée, les statuettes. La statuette jaune près de la sortie du haut, l'orange dans le coin bas gauche et la bleue, dans le coin bas à droite. Prenez la sortie à droite de l'écran. Vous repassez dans une salle vue auparavant. Prenez la salle des serpents. Evitez l'affrontement. Passez les salles suivantes jusqu'au couloir éclairé par la percée de lumière. Utilisez un bout de miroir par terre, près des blocs de pierre. Suivez le rayon décrit et positionnez correctement les trois autres miroirs à l'endroit ou le rayon finit. Ainsi, une fois les miroirs et les statuettes correctement placés, le rayon aboutira par réflexion dans la salle des colonnes. Rendez-vous y et utilisez les raquettes. Positionnez-vous au milieu de la salle afin de compléter le système et attendez. Le mécanisme ne tarde pas à fonctionner. Le plafond s'ouvre, déversant un tas de sable dans la salle. Vous comprenez l'utilité des raquettes pendant votre ascension jusqu'à la salle supérieure. Avant de pouvoir poursuivre votre périple, le pharaon vous posera trois questions. Repondez comme suit. cheops (indice donné par le panneau exterieur). 18ème siècle et enfin 134. Il vous permettra l'acces au tombeau. Fouillez le tombeau et prenez le bâton réducteur. Et comment sortir maintenant ? Utilisez le bâton réducteur sur le temple. Vous voilà libre. Maintenant il vous un bateau pour atteindre l'île des dragons. Souvenez-vous du drakkar dans le château du duc THEOPHILE. Le drakkar, construit dans le château, n'a jamais pu être sorti ! L'utilisation du bâton de réduction vous aidera. Rendez vous au château et allez réduire le drakkar. Une fois en possession du drakkar rendez vous à la station de pompage vers l'île d'EPAULA, repère des terribles dragons, alliés de l'infâme MIKHAL NUKE.

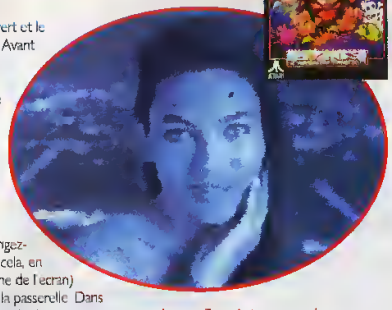
Mettez le drakkar à l'eau, puis utilisez le bâton de réduction et vogue la galère.

V - L'ILE D'EPAULA

Arrivé sur l'île d'epaula, continuez jusqu'au prochain carrefour. La, prenez à droite. Marchez droit devant vous, jusqu'a la hutte du vieil ermite. Parlez lui. Ecoutez le attentivement. Il vous parlera de la prophetie des dragons et du savant SKALLFASS dont il faudra vous faire l'allié. Partez et prenez le second chemin à droite au bout duquel vous trouverez la maison de SKALLFASS. A l'intérieur, montrez lui le drapeau. Vous reconnaissant comme le sauveur de la prophétie, il vous confiera quelques conseils à propos des dragons. Il vous demandera de lui retrouver sa télécommande, sans doute oubliée au palais avant qu'il n'en soit ejecté. Reprenez votre chemin. Prenez a droite, puis la deuxième à droite. Pour finir à gauche. Vous voilà face a la tanière des dragons. Entrez y et empruntez les escaliers. Passez les scènes d'arcades. Vous trouverez alors, le prêtre des dragons. Evitez le et prenez la télécommande en forme d'os. Rappartez la à SKALLFASS. En retour il vous confiera le déguisement de tueur de prince. Retournez à la tanière. Avancez-vous jusqu'aux trois arches et prenez à gauche le passage secret. Là, parlez a l'ancien prêtre qui vous expliquera comment libérer l'île de CAPIT. Prenez la porte de gauche. Vous serez arrêté et conduit devant le prince ODORNAI III. Une derniere faveur avant votre execution : vous serez conduit au harem. Choisissez l'élue de votre coeur. Maillot de bain rouge cheveux noirs, tout de suite près de l'entrée. Cette beaute est la fille du baron enlevée par les dragons. Elle vous parlera des pouvoirs des champignons. Dirigez vous vers les champignons et







prenez le vert et le petit rond. Avant de vous évader explorez le chemin en bas à gauche. Passez l'eau en faisant tomber la poutre (dirigez-vous pour cela, en bas à gauche de l'ecran). Passez sur la passerelle. Dans l'asile prenez le diamant et repartez au harem. Pour éviter vos gardes mangez le champignon vert. Il vous rendra invisible, ce qui vous permet de vous evader tranquillement. Passez sous les trois arches et prenez a droite. Passez la salle de jeux, la salle de répétition. Vous voila dans la chambre des musiciens. Prenez l'os et les boules de petanque. Repartez en sens inverse et continuez tout droit jusqu'au miroir. Utilisez le diamant sur le miroir. Il se cassera et laissera apparaître un passage. Prenez le. Attention, ça glisse et c'est plein de pièges. Preparez donc avant, l'os et apprêtez-vous à l'utiliser. Lorsque le dragon apparaît à mi-chemin, utilisez l'os. Poursuivez votre periple et prenez à droite. Le chemin de gauche vous conduit droit sur un ours. De la grande piece vide, dirigez-vous a gauche. Attention au cuisinier. Cachez-vous derrière le gros pilier. Attendez que le cuisinier retourne à ses fourneaux pour lui subtiliser ses épices et les remplacer par le champignon tout rond. Pour sortir de la cuisine, utilisez la même technique. Le champignon fera vite son effet. L'odeur dégagée par ce dernier laissera la voie de droite libre. Passez les pièces suivantes. Face au bassin et au serpent, prenez a gauche. Le fils du duc est enfermé dans une cellule. Parlez lui. L'ouverture de sa cellule nécessite la fermeture de la cellule voisine. Ceci est commandé par un système de poids. Ne faites pas l'erreur de vous sacrifier personne ne viendrait vous libérer. Par contre, utilisez les boules de pétanque. Le prince libre vous donnera en remerciement, un pipeau et ira rejoindre sa promise. Ressortez et dirigez-vous face a l'imposant cobra. Utilisez le pipeau. Un passage s'ouvre. Prenez le et continuez droit devant vous jusqu'à vous trouver devant le prince ODONAI. Méfiez-vous de ses pouvoirs, dites lui que vous cherchez le dernier dragon, que l'on peut s'arranger, que vous possédez un objet important et enfin un pouvoir unique. Le prince mort, fouillez le. Prenez la clef en forme de serpent. Retournez devant le serpent. Avancez vous près du bassin, de maniere a ce que le passage se referme. Positionnez-vous sous le serpent et utilisez la clef. Le bassin se videra et la langue du serpent s'allongera. Descendez dans ce nouveau passage. En bas, prenez à gauche, jusqu'à la fosse aux requins. Souvenez-vous des conseils du légionnaire sur LA PATTE. Activez la manette pour noumir les requins. Faites le deux fois de suite puis plongez et regagnez les berges opposées. Avancez dans la grotte. Face à vous, un trou d'où s'échappent périodiquement, des flammes (comme le disait l'ancien prêtre des dragons). Pour pouvoir sauter dans le trou, il vous faut éteindre les flammes. Du pied, poussez la grosse pierre (passez par le bas et dirigez-vous à gauche). L'eau remplit le puits, éteignant les flammes du même coup. Procedez de la façon inverse pour évacuer l'eau (contournez le puits). Sautez dans le puits et avancez vers le mur central. Il se brise et devoile un passage. Utilisez le. De là vous pourrez admirer la destruction de l'île de CAPIT et du donc du repère de MIKHAL NUKE. Vous avez gagné une bataille, mais pas la guerre. En effet MIKHAL NUKE a réussi a s'enfuir et promet de se venger. En attendant savourez votre victoire...

FIN

Carol ROTT

Oxyd®

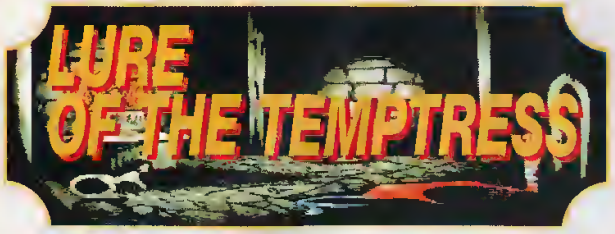
Aventuriers téméraires,
n'avez-vous pas toujours rêvé de connaître
le grand frisson en découvrant
des paysages inconnus et exotiques ?
Oxyd est irremediablement destiné
a devenir un jeu-culte, qui vous fera
passer d'interminables nuits blanches
à remuer votre souris sans repit...
Muni seulement d'une sphère
de verre et de quelques objets ramassés
sur votre chemin, préparez vous alors à une
captivante expédition dans les centaines
de labyrinthes digitaux d'Oxyd.
Pour la modique somme de 25 F ttc,
vous pouvez dès maintenant
découvrir les dix premiers paysages
de ce nouvel univers. Mais pour avoir accès
à tous les niveaux et apprécier ainsi tous les
délices d'Oxyd, nous vous recommandons
de consulter de temps a autre
le livre Oxyd, qui pour la ridicule somme
de 199 F ttc, vous donnera
de nombreuses astuces
ainsi que des formules magiques
vous permettant de vagabonder à loisir
dans cet univers surprenant.

Oxyd et le livre d'Oxyd sont également disponibles chez votre revendeur préféré, chez toutes les bonnes librairies et chez les distributeurs du domaine public.

❑ Pour 25F ttc (+5F port), envoyez-moi une disquette
❑ PC ❑ Amiga ❑ Atari ❑ Atari TT ❑ Mac ❑ NeXT
❑ mono ❑ couleur ❑ 5"1/4 ❑ 3"1/2 ❑ 720Ko ❑ 1.4Mo
❑ Pour 199F ttc de plus (+20F port), veuillez m'adresser le livre d'Oxyd (ISBN 3 928278-10-X).
Gr49

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
CP ..... Ville .....

Application Systems Paris
18, rue Germain Dardan 92120 Montrouge
Tél. : (1) 40 92 80 81 Minitel : (1) 40 92 15 97

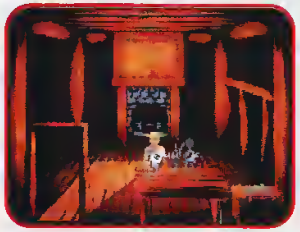


LA PRISON

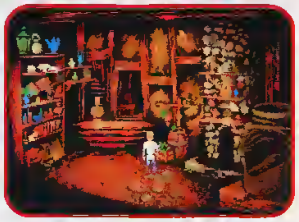
Dans la cellule tirez la torche du mur ce qui mettra le feu à la paillasse Attendez que le SKORL arrive Sortez de la cellule pendant qu'il est occupé à éteindre le feu Fermez la porte et ven ouillez la. Observez le prisonnier puis parlez-lui Il a soif !!! Passez dans la chambre du garde Observez le tonneau Prenez le couteau Utilisez-le sur le sac en toile Fouillez son contenu Vous trouverez une pièce Ramassez la bouteille et remplissez-la au robinet du tonneau Passez dans la pièce de droite C'est la salle de torture Libérez RATPOUCH en utilisant le couteau sur les liens en cuir Désormais il est votre esclave Retournez voir le prisonnier et donnez lui la bouteille Il s'appelle WULF Il vous demandera d'aller voir le forgeron pour lui dire que la fille est en danger et qu'il y a un traître au village Il vous révélera le moyen de vous échapper de la prison. Il faut pousser les briques du mur face à lui. Dites à RATPOUCH de le faire Une fois le passage dégagé empruntez le Beurk les égouts !!!!

TURNVALE

Vous serez amené tôt ou tard à rencontrer MALLIN Acceptez son marché, prenez la barre et allez la donner à EWAN, l'épicier de la place du marché En échange il vous remettra huit pièces et un collier en papier mâché Cherchez LUTHERN à la forge Parlez lui de votre évasion Il vous demandera des nouvelles de WULF Il parlera de la disparition de GOEWIN et vous conseillera d'aller voir MORKHUS au bar de la pie bleue Le bar se situe dans la cour de la pie Corrompez MORKHUS il vous confiera que GOEWIN est à la mairie Donnez à NELLY le collier Si vous ne l'avez pas encore, cherchez MALLIN NELLY vous donnera en



retour un flacon d'alcool Retournez à la forge et parlez à LUTHERN Il vous conseillera d'aller voir GRUB Vous parlerez à GRUB de la chèvre noire pour qu'il comprenne que vous venez de la part de LUTHERN Puis donnez le flacon au forgeron, il le boira d'une traite et vous rendra la consigne. Ramassez la poudrière qui est au sol et partez voir GRUB Il est près du puits, cour de la pie. Parlez-lui de la chèvre noire, il vous renseignera sur TAIDGH le magicien et vous confiera des crochets Allez au bar des bras coupés Parlez à EILEIAN de TAIDGH Par peur, elle vous confiera le journal du magicien dans lequel vous trouverez le moyen de libérer GOEWIN Pour cela, servez vous de la machine du magicien Allez sur la place du marché La maison fermée est celle de TAIDGH Observez la porte, donnez les crochets à RATPOUCH Dites lui d'utiliser les crochets sur la serrure de la porte et d'ouvrir la porte Une fois celle-ci ouverte, rentrez dans la maison Observez la machine attentivement : un brûleur un distillateur et un robinet. Utilisez la poudrière avec le brûleur attendez l'ébullition du mélange puis utilisez le flacon vide sur le robinet. Ne vous attardez pas chez TAIDGH Allez à la mairie (rue du milieu) Buvez la potion Vous vous transformerez en SELENA ce qui vous permettra de passer la porte gardée de la mairie A l'intérieur, parlez au garde et faites libérer GOEWIN Sortez de la mairie et profitez de votre apparence pour identifier le traître Vous ne



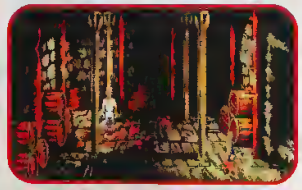
tarderez pas à découvrir qu'il s'agit d'EILEIAN. Attendez que l'effet de la potion passe Une fois de nouveau DIERNOT allez voir GOEWIN au magasin de l'herbonste (ruelle de l'apothicaire) Parlez-lui Allez au monastère Une affiche a été placardée près de la porte Il s'agit d'un avis de recherche concernant un livre appartenant aux moines Cherchez MALLIN Il vous proposera une affaire Acceptez la Il vous donnera le livre des moines et vous dira d'aller le donner à MORKHUS Prenez le livre et allez le rendre aux moines Ouvrez la porte du monastère et donnez le livre au frère BUCCIN (le petit gros) S'il n'est pas dans la pièce, attendez-le Parlez lui ensuite de l'odeur de l'encens Soyez impoliet insistez dans tous les cas Il vous donnera un rameau qui leur sert d'encens Parlez ensuite au frère TOBY Demandez lui comment vaincre SELENA Il vous parlera du dragon et de l'infusion magique chiendent, elephane, cobane Partez et allez voir GRUB Il vous dira que les grottes de Weregate sont la tanière du dragon De plus, elles sont gardées par l'homme-cochon Allez voir CATRIONA (la mère de LUTHERN) à la forge. Donnez lui le rameau Elle vous parlera de la cobane qu'elle a dans son jardin Sortez et prenez la cobane (la petite fleur bleue à gauche) Allez voir GOEWIN chez l'herbonste. Donnez lui la cobane et demandez lui de vous preparer l'infusion Allez faire un tour L'infusion demande un peu de temps de préparation Retournez voir GOEWIN, prenez la potion et partez à l'auberge des bras coupés Parlez à ULTAR le barbare et demandez lui comment ouvrir les grilles de la Weregate. Les gargouilles de l'entrée de la Weregate sont vivantes il suffit de leur parler Suivez son conseil Allez à la Weregate et parlez aux deux gargouilles. L'ouverture de la Weregate n'est possible que par l'intermédiaire d'une femme Qu'à cela ne tienne, allez chercher GOEWIN Elle acceptera votre proposition et vous suivra A la Weregate, dites à GOEWIN de parler aux gargouilles Le passage s'ouvre Entrez dans la grotte Examinez les crânes puis tirez le crâne de gauche Cette action ouvre la porte donnant sur la grotte suivante. Allez-y et examinez les crânes La grotte est verte Retournez dans la grotte d'entrée Dites à GOEWIN de tirer le crâne de gauche puis de prendre le crâne de droite (petite temporisation) puis de le tirer passer dans la grotte verte et tirer le crâne de droite Dès que GOEWIN s'exécute passez dans la grotte verte Ne vous y attardez pas! Dirigez-vous vers la porte de gauche Passez immédiatement dans la grotte bleue dès l'ouverture du passage Dans la grotte bleue, dirigez-vous vers la porte de gauche et attendez son ouverture Passez le couloir et tuez le gardien Dans la tanière, utilisez l'infusion sur le dragon puis parlez-lui Après un peu d'histoire il vous donnera le pendentif qui vous permettra de vaincre SELENA. Retournez sur vos pas Dans la grotte bleue, tirez le crâne de gauche, idem dans la salle verte Sortez de la grotte. Il faut trouver un moyen de pénétrer dans le château Si vous rencontrez MALLIN, il vous parlera des agissements suspects d'un SKORL Place du marché

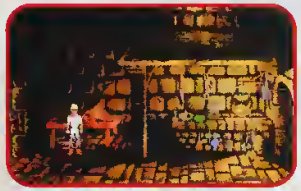
vous remarquerez vite ce SKORL Il rentrera dans l'épicerie Regardez par la fenêtre et suivez la discussion Un complot orchestré par WAYNE le SKORL se prépare A la sortie de WAYNE interpellez-le Portez-vous volontaire pour tuer SELENA Une fois l'accord passé, allez voir EWAN l'épicier et dites lui que c'est vous qui irez dans le tonneau Vous vous glissez dans le tonneau que WAYNE ne tarde pas à venir prendre, direction les caves à vin du château

LE CHATEAU

Dans les caves à vin du château observez le fût en bas à gauche Vous remarquez un bondon Vous ne tarderez pas à rencontrer MINNOW Parlez lui

Dites-lui d'aller dire à son maître qu'il y a quelqu'un dans la cave Tandis qu'il s'exécute passez dans la cuisine Observez la carcasse puis prenez la graisse Prenez également la tenaille. Retournez à la cave et utilisez la tenaille sur le bondon Vous provoquerez une fuite éthylique qui occupera un moment le maître de MINNOW. Déguerpissez en vitesse avant son arrivée Passez la cuisine Dans le petit hall empruntez l'escalier menant aux coursives De là, assurez-vous du départ du maître de MINNOW Redescendez prudemment et dirigez-vous vers le fond du réfectoire Passez dans la salle de commande du pont levis Observez la machinerie Utilisez la graisse sur le levier Cherchez MINNOW et dites lui de tirer le levier de la salle de commande. Quasi simultanément, actionnez le treuil Retraversez le réfectoire et dirigez-vous vers les coursives du haut Au bout une sortie vous menant au pont-levis Il vous faudra anéantir le gardien avant de pouvoir franchir le





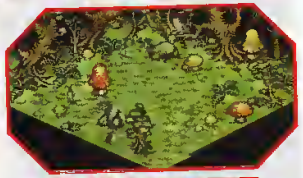
seuil du donjon où réside SELENA Face à elle utilisez l'oeil (scène automatique) Sa destruction couronnera votre quête TURNVALE est à nouveau libre

FIN

Carol ROTT

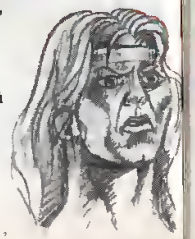
DARKMERE

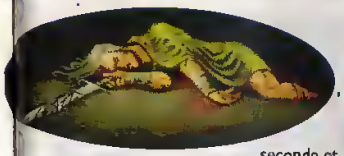
Mark Jones vient de concevoir pour Core Design un jeu qui paraît très prometteur, Darkmere. Le principe sera aussi bien arcade qu'aventure afin que tout le monde soit content. Nous allons maintenant vous communiquer des informations durement gagnées (par moi, car j'ai du arracher la doc des mains de Stéphane, dit le Chef). Il était une fois dans une contrée un petit village heureux. Un dragon vint à passer par là. Le mage Malthar demanda l'aide des elfes pour combattre la bête, mais ceux-ci refusèrent sauf un brave guerrier du nom de Gildorn. A eux deux, ils tuèrent le dragon et les villageois ne se sentant plus de joie, élurent Gildorn comme roi. Quelques années plus tard, des chasseurs trouvèrent une elfe dans la forêt mais elle avait perdu la mémoire. Son nom était Berengaria et elle aima le bon roi Gildorn. Neuf mois plus tard elle alla en forêt donner naissance à un fils mais le roi retrouva l'enfant sans sa femme. Il devint inconsolable. L'enfant grandi et reçu le nom d'Ebryn. Le doux roi ne



pensait plus qu'à sa femme et ne fit rien lorsque des orcs sortirent des montagnes pour envahir son pays. Maintenant le pays est sous la domination orc et un terrible secret réside dans les souterrains des montagnes noires. Il est temps pour le jeune prince de sauver son pays en partant combattre les orcs.

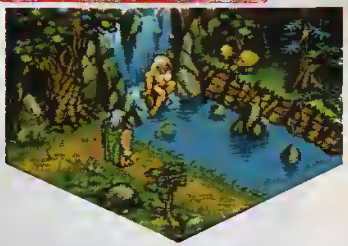
Vous jouerez donc le rôle du prince Ebryn. Le jeu est composé de trois parties: le village, la forêt, les montagnes noires. Chaque partie possède de nombreux tableaux en trois dimensions isométriques et comme vous pouvez le voir, les images sont d'une grande qualité. Tout le jeu est contrôlé au joystick et avec, vous pourrez combattre, utiliser des objets, discuter avec les personnages. Pour passer d'un mode à l'autre, il suffit d'appuyer sur Fire plus d'une





seconde et un menu déroulant apparaît. Dans ce menu vous aurez les choix d'actions; très simple en vérité et certainement fort pratique d'utilisation. Pour les dialogues vous ne connaîtrez que quelques mots au départ mais à chaque discussion vous enrichirez votre vocabulaire et vous pourrez ainsi questionner les personnages sur de nouveaux sujets. La recherche de renseignements est une partie importante du jeu. Pour le reste vous pourrez progresser soit par force (en tuant tout ce qui bouge) soit plus intelligemment. Dans tous les cas, il y aura toujours une façon rusée de passer certains obstacles sans devoir taper

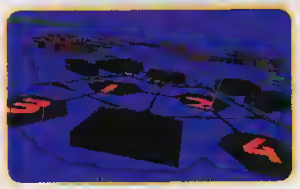
comme une brute. Parlons aussi du son qui servira à repérer les monstres ou les personnes dans le besoin et qui sera fonction de la direction et de la proximité. Enfin un contrôle sera exercé sur Ebryn par son arme car vous gagnerez de l'énergie en tuant les méchants mais vous en perdrez si vous touchez aux bons. Darkmere, un jeu à surveiller de très près. *Y.R.*

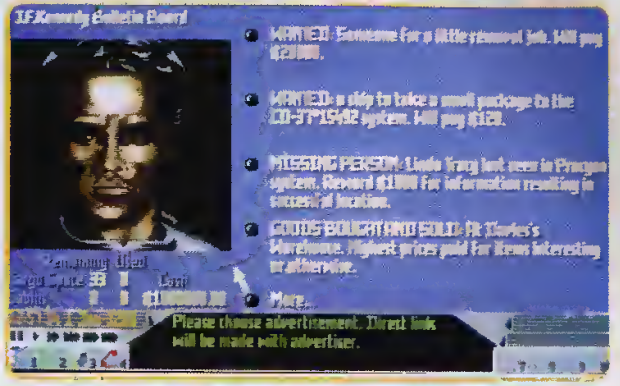


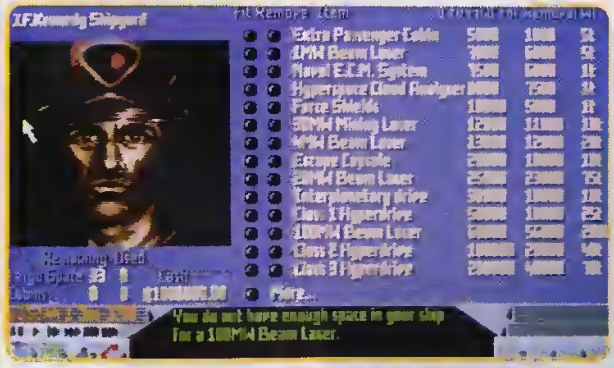
ELITE 2 : FRONTIER

Près de dix ans après la sortie d'Elite, voici que la suite de ce dernier immine sec. Elite II (Frontier pour les intimes), n'est pas ce que l'on peut appeler un programme tout neuf. Je vais donc essayer de le décrire pour les plus bizus d'entre vous. Prenez un bon gros simulateur spatial, ajoutez une bonne quantité de commerce entre planètes, délayez doucement un brin d'arcade, puis un soupçon d'aventure, remuez à feu doux et jetez d'un seul coup des civilisations perdues, de la piraterie et un atome de jeu rôle. Servez chaud, vous disposez là d'un Elite à l'ancienne à déguster sans modération. De temps en temps, vous aviez l'opportunité de vous lancer dans S missions, qui devaient vous rapporter encore plus d'argent (n'y a-t-il donc que ça dans la vie ? il y a... heu...Bon. Disons que je n'ai rien dit.) Mais revenons au présent : le nouvel Elite se termine en grand secret et risque de créer un aussi grand boum que celui produit par la sortie de son petit frère. Après quatre ans de développement, voici ce que semblent être les caractéristiques de ce jeu. D'abord, amis astronomes, bonjour. Sachez en effet que tout les corps célestes se situant à une distance d'une vingtaine d'années-lumiére de la Terre sont placés d'après les connaissances astronomiques les plus pointues. En plus les caractéristiques des planètes sont cohérentes par rapports aux théories astronomiques; ce qui veut dire qu'une planète proche de son étoile sera plus chaude, qu'elle aura plutôt tel type d'atmosphère, ce qui signifie que la couleur du ciel sera de la couleur caractéristique de l'atmosphère considérée, et patati et patata. Les graphismes sont en 3D formes pleines, et vous avez maintenant la possibilité de vous poser sur les planètes dans des astroports Comme vous le voyez, au niveau de la réalisation, c'est pratiquement une simulation au niveau de la crédibilité du jeu. En ce qui concerne la réalisation technique, on attend une bonne grosse version bien finalisée pour vous dire tout ce qu'on en pense, mais ça a déjà le goût d'un hit, l'odeur d'un hit et ça ressemble à un hit. Reste à savoir si c'est un hit !

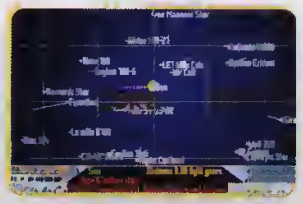
O.C.

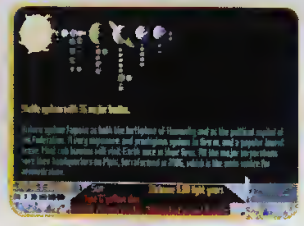






Les dialogues sont plutôt nombreux dans ce jeu où vous rencontrerez de nombreux personnages. Ici, le vendeur vous propose divers matériels possibles...



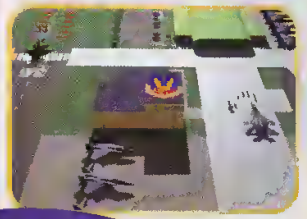


F15 STRIKE EAGLE III

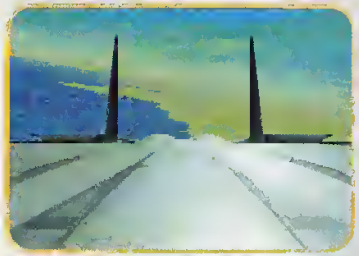
La démonstration de la présentation du jeu avait fait sensation aux deux derniers CES à Las Vegas et à Chicago. Une belle séquence d'introduction ne nous avait hélas jusqu'alors donné que peu d'informations quant à la qualité du reste du jeu. Nous avons enfin pu jouer avec une version quasi-finie et c'est à peine si nous nous en sommes remis. Non seulement le jeu proposera de nombreuses missions, aussi bien originales que classiques, mais il offrira aussi trois zones de manœuvres pour les affrontements: la Corée, Panama et l'incontournable Golfe Persique. Il ne fait aucun doute que F15 Strike Eagle 3 est un des tout premiers simulateurs à sortir, utilisant une technologie évoluée pour la représentation des objets et des décors. La présence d'éléments en bitmap sur le sol, dans le ciel et sur les avions par exemple, donne aux diverses surfaces un réalisme et un impact visuel qui jusqu'alors faisaient défauts aux simulateurs. Les critiques de la plupart des anti-simulateurs de vol venaient de l'utilisation de polygones pour la représentation des formes. Cela permettait certes d'obtenir une bonne rapidité et une grande fluidité pour l'animation, mais aux détriments de la précision et de la qualité des graphismes. En attendant Strike Commander, véritable révolution dans ce domaine, F15 Strike Eagle 3 devrait déjà faire un carton, avec un look résolument tourné vers ces nouvelles techniques. Le résultat est surtout remarquable lors des survols de villes et de bases ennemies, avec un degré de détails au sol très important. En plus, les changements de palettes de couleurs au cours de la journée, rendent les levers et les couchers de soleil tout spécialement réalistes (NDLR: et croyez-moi, depuis sa lune de miel sur l'île Maurice, il sait de quoi il parle le petit Didier). Connaissant en outre le sérieux des développeurs de chez Microprose, nous ne nous inquiétons pas vraiment quant à l'intérêt du jeu, qui sortira le mois prochain sur PC.

D.L.

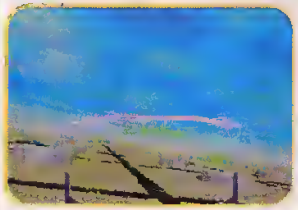
Admirez cette vue extérieure qui vous montre la qualité des graphismes en 3D et la réalisme de la simulation



Une nouvelle vue extérieure pour bien apprécier la qualité des détails au sol.



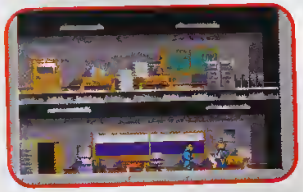
La vue arrière est sans aucun doute la plus réussie de tous les simulateurs de vol que nous connaissons.



Le numéro 1 est superbe

LETHAL WEAPON

Vous imaginez le prix des droits de l'arme fatale ? Hé bien Ocean a cassé son petit goret et s'est ainsi offert le titre d'une des meilleures trilogies de film d'action de la fin des années 80. Comme vous avez déjà pu le constater, ce n'est pas obligatoirement parce qu'un film était bien que le jeu qui

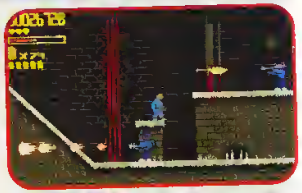


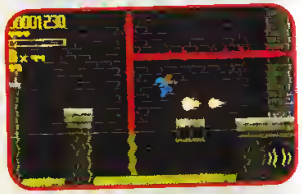
C'est toujours un moment difficile d'aller voir le patron. C'est pourtant de là que l'on vous proposera les différentes missions

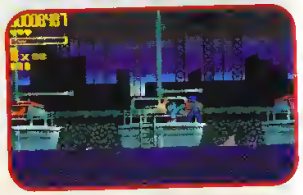
l'accompagne est de même facture (voir Tortue Ninja). Quelques fois, on en arrive même a se demander si tout l'argent du projet ne part pas dans l'achat des droits et qu'on ne laisse aux programmeurs que de quoi s'acheter un sandwich à midi.. Mais rassurez-vous, chez Ocean on a des brouzoufs et on s'en sert... Ce jeu de tableau répond à

Et voici la toute dernière mode dans le domaine des armes chez les gangsters de la ville : Le lance missiles

ce que l'on pouvait attendre d'une étiquette comme celle de Lethal Weapon. Tout commence au quartier général de la police dans lequel vous avez la possibilité de vous mettre dans la peau du sergent Martin Riggs, Mel Gibson dans le film (on se calme les nanas!) ou celle du sergent Roger Murtaugh (celui qui adore les pubs dans lesquelles joue sa fille) alias Danny Glover. Une fois votre personnage sélectionné, vous aurez quatre missions à effectuer, en commençant par celle que vous voulez. La première se déroule dans les égouts (on commence toujours en bas de l'échelle..), dans lesquels vous rencontrerez tout un tas de personnes délicieuses qui vous tireront allégrement à coup de couteau, pistolet, lance-flammes et lance missiles. Vous disposez, pour remettre tous ces individus dans le droit chemin de votre arme favorite pour discuter de loin, et de redoutables coups de pieds en ce qui concerne la diplomatie de contact. Une fois les égouts pacifiés, vous vous attaquerez

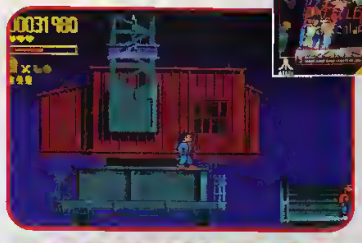


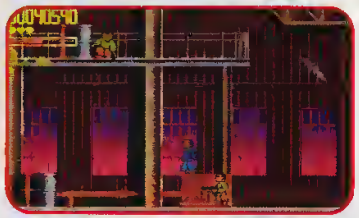


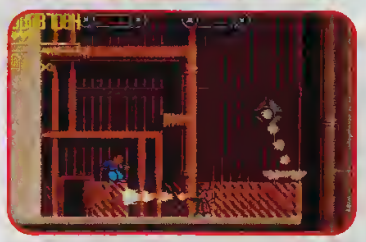


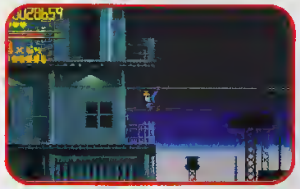
aux docks, puis à une usine à savon, et un petit dernier que je vous laisse le plaisir de découvrir par vous même. Une fois ces missions effectuées, vous aurez à affronter votre dernière mission : retrouver un officier de police corrompu et le déférer à la justice (Mel Gibson ne doit pas en croire ses oreilles. Si on ne peut même plus tuer les méchants à la fin...). Graphiquement, c'est beau, c'est très beau même en ce qui concerne certains décors. Question animation c'est pas mal non plus, merci bien, et la musique est du même calibre. Bref la réalisation est bonne, c'est beau, c'est sympa à jouer, c'est donc ce que l'on peut appeler une adaptation réussie. Quand on sait qu'en plus ce produit est prévu sur PC, Amiga et ST, on en redemande.

O.C.









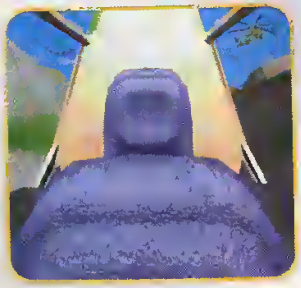
Comme vous le voyez, les gangsters ne reculent devant rien. C'est au milieu de cette ambiance chaleureuse (arf!) que vous devrez faire regner la Loi.

Le numéro 2 est indispensable

distribué par :
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil

DU NOUVEAU SUR ATARI LYNX :

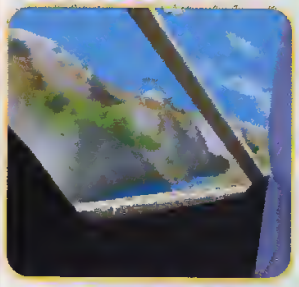
A l'E.C.T.S. de Londres, tout le monde se repassait l'information. Un simulateur d'hélicoptère d'une société quasiment inconnue (Novalogic), valait vraiment le déplacement Effectivement, il valait le détour et nous n'avons pas raté l'occasion de vous donner un peu plus d'informations. D'abord on a cru que c'était une démo de Strike Commander Ensuite on se battait pour prendre les commandes. Premièrement : aucun polygone, aucun angle, tout est arrondi tout est hyper-fluide et les couleurs sont à vous couper le souffle! Un passage dans un canyon nous a laissé pantelant et frémissant, tant l'impression de réalisme était grande. Bref, c'est du Strike Commander avant l'heure. Ce programme vous met aux commandes de l'hélicoptère Boeing Sikorsky Comanche RAH-86, le must de sa catégorie. Ce produit annoncé pour

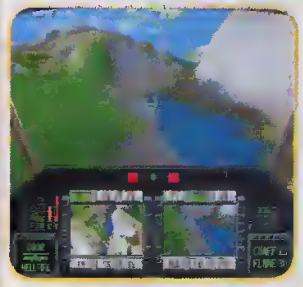


VIKING CHILD "Fais ta prière au pays de Thor".

incessamment sous peu, va faire parler de lui et pousser le monde des simulateurs à un autre niveau. Destiné uniquement aux possesseurs de 386SX, minimum, ce programme s'annonce comme étant le meilleur simulateur de vol jamais conçu sur ordinateur personnel. Strike Commander a déjà un concurrent avant même d'être sorti.. Avec de nombreuses vues différentes et un systéme de caméras incroyables (avez zoom...), on a eu du mal à trouver quoi que ce soit à critiquer.

O.C.





Le passage dans ce canyon est tout spécialement impressionnant. Les vues sur les côtés et dernère vous permettent de s'assurer que vous n'êtes pas menacé par l'ennemi!

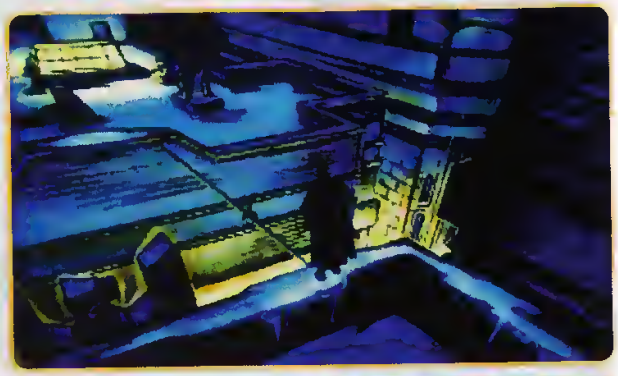
Ne manquez pas le numéro 3

ANCO

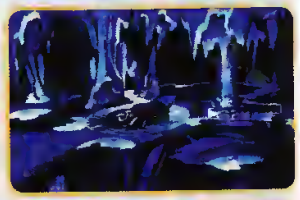
distribué par :
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil

BATMAN RETURNS

Le phènomène Batman poursuit sa route. Voici maintenant Batman Returns presenté en pré-avant première prototype à l'E.C.T.S. de Londres. Inutile de vous dire qu'uniquement par son titre, ce jeu va taper très fort. Seulement voilà, les qualités de ce soft ne semblent pas s'arrêter au titre du produit. Loin de là. La qualité des écrans présentés dans cet article illustre de façon assez précise ce que je veux dire. Le scénario du jeu est basé sur celui du film; vous devrez non seulement mettre fin aux agissements criminels de l'immonde Pingouin en collectant des indices et des preuves au fur et à mesure de cette aventure qui vous fera côtoyer des personnages tels que les membres maléfiques du gang du cirque du triangle rouge où bien la charmante mais redoutable "Catwoman" (celle pour qui l'homme-chauve-souris a faillit se transformer en homme-souris tout court). Le jeu commence dans la "Batcave", dans laquelle vous obtiendrez divers renseignements en consultant votre "Bat-terminal", qui vous servira également à analyser les indices. Puis, vous passez à la "Batmobile" dans laquelle une carte vous indiquera les

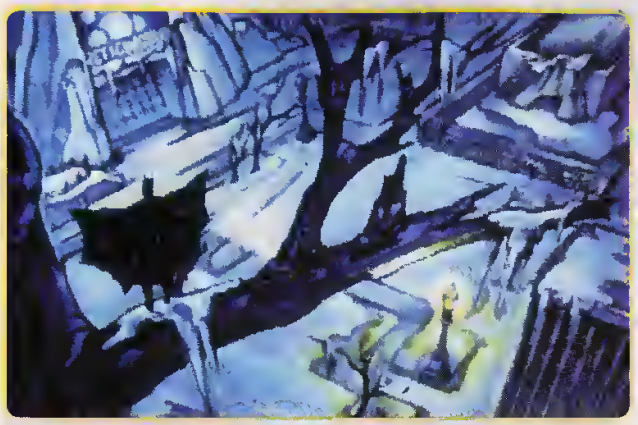


lieux intéressants de Gotham City. Vous cliquez sur l'endroit qui vous interpelle, et hop ! c'est parti ! Une fois arrivé sur les lieux, vous grimpez sur le toit de l'immeuble et vous bondissez tel Tarzan d'immeubles en immeubles. Vous pouvez même descendre en planant dans la rue ! Mais la panoplie de Batman ne s'arrête pas là, et après avoir sélectionné votre équipement, vous pouvez l'utiliser dans la plus pure tradition Batman, en passant du "Batgrappin" au "Batmachin". Lorsque vous êtes confrontés à un

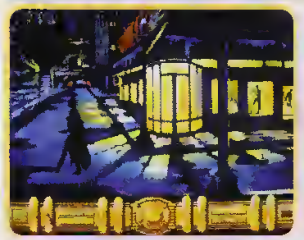


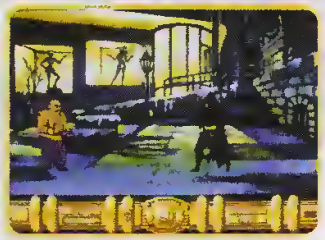
gangster vous avez le choix entre lui mettre une "Bat-baffe" ou bien lui poser une "Bat-question" pour obtenir des "Bat-indices". Bref ce soft semble être extrêmement Bat. Nous attendons avec impatience de recevoir une "Bat-version" finalisée pour tout vous dire. Sur ce je vous laisse, parce que j'ai laissé mon "Olivier-mobile" en double-file et je crois avoir vu passé une "contractuelle-woman" aux griffes acérées...

O.C.



Batman passe à l'attaque du repère du Penguin. Les fonds utilisés dans le jeu viennent des story-board du film. Du grand art !





C'est de la Batcave que vous décidez des actions à accomplir; enquêter, aller sur les lieux, choisir votre équipement. Bref, les possibilités sont bat-nombreuses.

Bientôt disponible sur votre écran

KICK OFF 3

ANCO

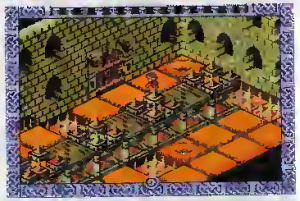
3615 UBI

distribué par :
UBI SOFT
B-10, rue de Valmy
93100 Montreuil

UNIVERSAL MONSTERS

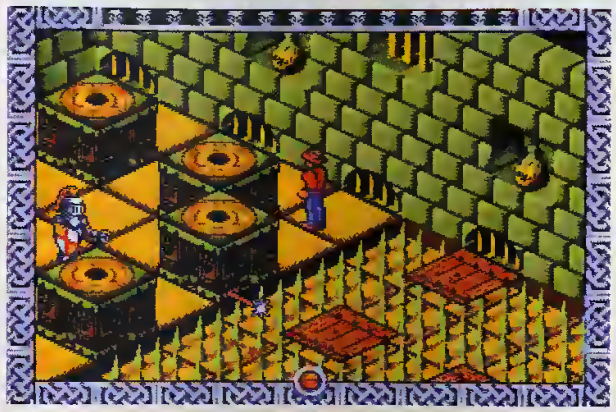
S'inspirant directement des nombreuses créations diaboliques apparues dans les films d'horreur de "Universal Picture", ce jeu n'est pas sans rappeler l'ancêtre Airball ou plus récemment le jeu Head Over Heals, édité lui aussi par Ocean.

Vous dirigez un héros, au look très Indiana Jones, à travers un manoir rempli de monstres: loups-garous, Frankensteins, mommies, vampires... Votre but est tout simplement de les capturer! Avec plusieurs centaines de pièces à explorer, de nombreux pièges et mécanismes qui vous bloqueront le passage, Universal Monsters s'annonce comme un challenge intéressant pour tous les acharnés du joystick intelligent. Comme pour les précédents jeux de ce genre, le joueur ne devra pas s'attendre à des écrans de jeux magnifiques, mais plutôt à des niveaux intelligemment pensés et donc demandant pas mal de réflexion pour les passer. La représentation des salles est en 3D, vue du dessus, avec un leger angle. Il faut donc un certain temps pour s'habituer à cette perspective, mais ensuite, le joueur ne perdra que rarement des vies sur des erreurs de déplacements. Les pièges demandent reflexes et astuce: trappes qui s'ouvrent sous vos pieds, piques qui sortent du sol, jets de flammes, murs qui vous écrasent. Il y aura aussi tout un système de leviers, qui déclencheront divers mécanismes... sans parler des tonnes de créatures qui vous attaqueront. La plupart auront une intelligence très limitée, mais au fur et à mesure des niveaux, il vous faudra faire attention, leur comportement devenant imprévisible! Vous trouverez bien sûr de nombreux objets à utiliser. En appuyant sur F1, vous obtiendrez l'inventaire de vos possessions: potions, clefs .. Le produit en est à son stade final de développement et il se pourrait même qu'il soit testé dans le prochain numéro de Génération 4. A quand Universal Soldiers ?



Comme dans tous les jeux de ce type, vous devez évitez les pieges de la 3D isométrique ..

D.L.



aMIE LE PRO.

Rachète* et vend tous matériels, logiciels et livres aux meilleurs prix !

.ATARI
.AMIGA
.PC
.CONSOLES
DE JEUX

* Paiement cash !

aMIE LE PRO.

11, bld Voltaire 75010 Paris

Tél. 43 57 48 20

Difficile de trouver Domaine Public Magazine en Kiosque.

ABONNEZ-VOUS!

1 An
6 numéros
100 F ttc
(disquette incluse !)

Nom
Prénom
Adresse

Ville
Code postal

Veuillez m'abonner pendant un an, soit 6 numéros au prix de 100 F TTC

Règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de

PRESSIMAGE
Service abonnements
DP Magazine
210, rue du Fg St Martin
75010 Paris

Date Signature

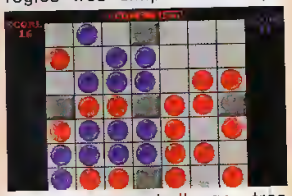
Précisez à partir du n°6 S.V.P. !

DP Magazine - des logiciels domaine public pour MacIntosh, Atari, Amiga & PC

Voici des nouveautés, pour AMIGA !!!

AM 403 C&A

Attacks - Un jeu de strategie aux règles très simples mais qui



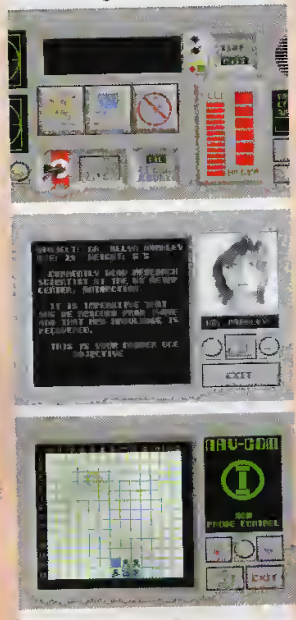
propose un challenge tres intéressant. - ATTACKS.LHA
Gags - Une collection de gags: destruction de l'écran, béstioles à l'écran. Je n'en dis pas plus pour vous laisser le plaisir de la découverte. Très amusant. - GAGS.LHA
Revenge - Un shoot'em up complétement délirant ou vous dirigez un chameau (pétard au bec) dans un monde aussi halucinè que lui. 1 ou 2 joueurs, le deuxième pouvant d'ailleurs etre controlé par l'ordinateur. - REVENGE LHA

AM 406 C

Ashido - Un clone d'Ishido, jeu de réflexion ou vous devez poser des pieces sur un échiquier en fonction de leur couleur,de leur forme et de celles des pieces adjacentes. - ASHIDO.LHA
Copper - Un clone d'Arkanoid. - COPPER.LHA
Pipeline II - Une nouvelle version de ce jeu fort connu et fort agreable - PIPELINE.LHA

AM 407 C

Intrepid - Un jeu d'arcade/stratégie ou vous dirigez un tank dans l'ant-



arctique pour y délivrer un savant (la princesse!). Très joli. INTREPID.DEX

AM 408 C

Celestial Caesars - Un jeu de strategie pour 1 à 9 joueurs, humains ou dirigés par l'ordinateur. - CELEST.LHA
The Colossal Adventure - Un jeu d'aventure textuel, quasiment identique à la version originale - COLOSSAL LHA
Diamonds - Dirigez le voleur à l'écran pour prendre tout les diamants tout en évitant les geneurs. - DIAMONDS.LHA
Ishid-o-matic - Un autre clone

d'Ishido. Plus beau que l'original. A posseder absolument - IOM.LHA
Shift It - Une adaptation du jeu du Taquin. Complétement multitache, il peut se réveler indispensable pendant de longues copies. - SHIFTIT.LHA

AM 409 C

Technoban - Un clone de Sokoban comportant 40 niveaux, beaucoup de couleurs et de sons. Un des jeux de réflexion les plus prenants. - TECHNOBA.DEX

Voici des nouveautés, pour ATARI ST, STE & TT !!!

ST700 E

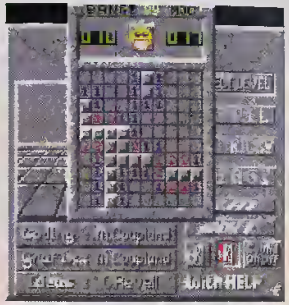
MUSIC XBIOS CONSTRUCTION - Tous modèles
Un éditeur de musiques Soundchip, que vous allez pouvoir integrer dans

vos propres programme GFA. Tres facile a utiliser ! - XBIOS.TOS
PERCUSSAMAN 1.2 - Tous modèles - couleur
Un programme pour créér des petites "musiques" avec des percussions digitalisées et 4 voix simultanément. - PERCUSSA.TOS

ST701 C

LIFE - Tous modèles
Un jeu de la vie, tout simplement ! - LIFE.TOS
PERFECT MATCH 1.0 - Tous modèles - couleur
Pour ceux qui aiment "Questions pour un champion", voici un jeu du même genre, avec des questions sur pleins de themes, mais en anglais - MATCH.TOS

BANG! 1.1 - tous modèles
Attention ! le terrain est miné. Un jeu de reflexion ou il faut decouvrir



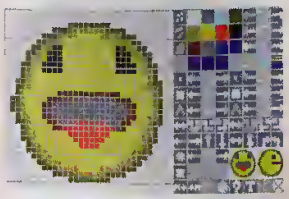
une grille parsemee de mines. - BANG.TOS
QUIZICAL - Tous modèles - couleur
Un jeu de carte ou il faut faire des paires, mais une carte pose une question, et il faut trouver celle qui y répond. Très prenant. - QUIZICAL TOS

ST705 G

MANDELBROT ADVANTURER - Tous modèles - couleur
Un énorme programme qui permet de calculer des images fractales, de modifier les paramètres et d'admirer les résultats. - MANDBROT.TOS

ST707 G

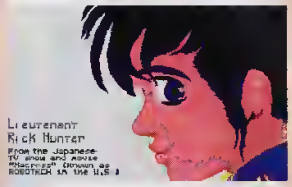
METEOSAT 2 SHOW - Tous modèles - couleur
Un show d'images DEGAS réalisé à partir d'images météo provenant du satellite METEOSAT 2. - METEOSAT.TOS
SPRITE DESIGNER - Tous modèles - couleur
Un éditeur de sprites très perfor-



mant, s'utilsant avec des icones, et fourni avec des sources GFA et assembleur permettant de les inclures dans vos propres jeux. - SPR_DES.TOS

ST708 G 1/2 & 2/2

DEGAS BD - Tous modèles - couleur
Des images avec pour thème prin-



cipal des personnages de BD ou humoristiques.

Atari ST &TT

Amiga

PC 3½

Référence	Titre ou description	Prix
	Frais de port	15 F
	Total	

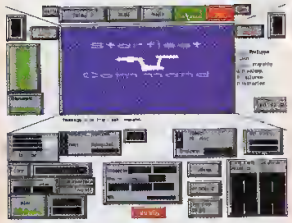
OCTOBRE

Encerclez le type de micro que vous utilisez. Inscrivez OBLIGATOIREMENT la reférence de la disquette sur six caractères, ainsi que son prix. Attention dans le total n oubliez pas d'inclure les frais de port!

Bon de Commande

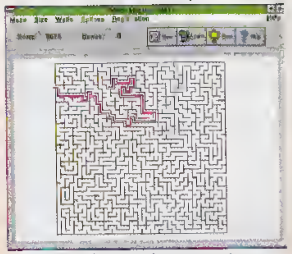
Voici des nouveautés, pour PC !!!

PC756 C
F.GODMOM, SIMTREK -CGA, EGA, VGA.
F.Godmom est un jeu d'arcade/plateau haut en couleur. Vos seules



armes une baguette magique et quelques sortilèges pour vous sortir des embûches aux divers niveaux du jeu. Simtrek est une fois de plus un simulateur de "l'Enterprise", le vaisseau de Spoke et du capitaine Kirk. Cette fois ci, ce jeux sous dos est très surprenant car il parle. De très nombreux sons habillent des images d'une qualité excellente. Pour les fans comme les néophyte, ce logiciel vous fera participer au combat contre les Klingons.

PC759 C
WINMAZE -Windows 3.x.
Vous êtes une petite souris qui recherchez la sortie du labyrinthe. Différents niveaux sont proposé du



plus simple au plus monstrueux. Les commandes peuvent se faire à partir d'icones ou menus. D'une finition irréprochable, Winmaze vous amusera et vous étonera par sa puissance.

PC763 C
CMORIA, APPLES & ORANGES. -HERCULE pour Cmoria, CGA, EGA, VGA
The Dungeons of Moria: le jeu de Moria est un Donjons et Dragons solitaire. Le joueur doit en tout premier lieu définir son personnage par son type, caractère etc... Ensuite le jeu démarre dans la ville où le héros (vous) peut acheter son équipement composé d'armes, d'armures, potions magiques. Maintenant que vous êtes prêt, vous pouvez descendre dans le Donjon de Moria où les fantastiques aventures commenceront. Ici aussi, la documentation doit être lu attentivement, votre vie en dépend!! APPLES & ORANGES est tout

bonnement un réversi où les pions sont des pommes ainsi que des oranges, le graphisme est très bon.

PC766 C
WINFRACT -Windows 3.x, 386 obligatoirement en mode standard ou étendu, le mode réel est exclus. Bon, Winfract est l'adaptation de Fractint sous Windows. On ne présente plus le plus célèbre dessinateur de fractales. Ultra complet, convivial et précis, il merite bien sa considération. Cette version sous Windows en fait un produit supérieur, en qualite, aux commerciaux.

NOTRE ADRESSE	PRESSIMAGE - 210, rue du Faubourg Saint-Martin - 75010 Paris - Métro Château Landon
NOS HORAIRES	Du Lundi au Vendredi de 13h30 à 14h30 & de 17h00 à 18h30 - Samedi de 14h00 à 17h00
LE TELEPHONE	(1) 46 07 21 97 - à partir de 17 heures, **sauf le Samedi & le Lundi !** Ce numéro n'est mis en place que pour répondre aux questions concernant vos commandes

Bon de Commande

Veuillez adresser la commande à l'adresse suivante:

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
CP ..... Ville .....
Pays .....

Chèque ☐ Mandat ☐ CCP ☐ Swift ☐ Eurachèque (ajoutez 71 francs) ☐

Le règlement est adressé à l'ordre de PRESSIMAGE - 210 rue du Fg St Martin - 75010 Paris

Signez ici s'il vous plait .....

Conditions de vente: 50 F la disquette / 200 F les 5 disquettes / 500 F les 15 disquettes. Pour les produits de la Boutique vous vous référez ou prix qui est indiqué.

Les produits sont envoyés sous trois semaines. Les chèques sont encaissés seulement lors de la livraison. Si un produit est manquant la livraison sera effectuée pour ne pas tarder l'envoi. Les produits ne sont pas repris. Seuls les disquettes DEFECTUEUSES sont ECHANGEES

ATTENTION !

LA QUASI TOTALITE DES PRODUITS DE LA BOUTIQUE EST EN FRANCAIS. LA QUASI TOTALITE DES PRODUITS DU DP N'EST PAS TRADUITE

Station multimédia maeva

Micro Vidéo, 11 ans d'expérience dans la distribution informatique.

MICRO VIDEO
Maéva by DTK

486 SX 20 Mhz

- Unité centrale DTK
- 486 SX/20 8 slots • Ram 4 Mo
- DD 107 Mo/16 ms • Lect. 3"1/2
- Carte Sound Blaster Pro
- Lecteur CD-Rom + HP
- Carte graphique 32000 coul
- Ecran SVGA coul. 14" p.0,28
- Souris, Dos 5, Windows 3.1

Paiement 4 fois sans frais*
Garantie 1 an sur site

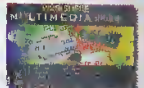
A partir de 190F
Plus de 50 titres

venez découvrir notre sélection !

13500F TTC
*Après acceptation du dossier de financement à partir de 7500F

Pour jouer, apprendre, découvrir... MAEVA a créé la
Station CD-ROM

Photos non contractuelles



Kit Multimédia
- Compatible MPC
- Carte Sound Blaster Pro
- Lecteur CD-Rom

Prix unitaire: 4750 F TTC

Genoa 7900
- Carte Graphique 16 millions de couleurs
- Compatible Windows

Prix unitaire: 1990 F TTC

Video Maker
- Carte d'acquisition video
- Images fixes et animees
- PAL, SECAM, NTSC
- Logiciel de presentation

Prix unitaire: 3990 F TTC

Station MAEVA 433 DE
- Unité centrale 486 DX 33 DTK
- Kit Multimédia + Genoa 7900 + Video Maker
- Ram 4 Mo • DD 130 Mo/16 ms
- Ecran 14" SVGA couleur Pitch 0,28
- Dos 5 Windows 3.1 souris
- Multimédia Manager light

Prix de la station complète Nous consulter !

Promo!
ATARI 386 DX
- 386 DX cadencé à 40 Mhz
- Ram 2 Mo • DD 80 Mo/15 ms
- Dos 5, Windows 3.0, souris
- Ecran + carte SVGA couleur

9990 F TTC

Gratuit*
20 000 logiciels

AT 386 SX 25
Ram 2 Mo, DD 40 Mo
Ecran Couleur
6500 F TTC

mais aussi .....
Cartes sonores à partir de 390 F TTC
Enceintes amplifiées : 290 F TTC
Carte graphique 32 000 couleurs : 790 F TTC ...

* Pour tout achat d'une station Maeva sur présentation de cette annonce
Offre valable jusqu'au 15 novembre.

MICRO VIDEO
8, rue de Valenciennes
75010 PARIS
Metro: Gare du Nord

Tél: 40 34 97 80
Ouvert le Lundi 14-19h et du Mardi au Samedi 10-13h 14-19h

AU SOMMAIRE DU PROCHAIN NUMÉRO

50

Ca y'est, on y arrive ! Le prochain numéro sera non seulement le 50ème de Génération 4, et un numéro anniversaire comme celui-là, comptez sur nous pour ne pas le rater, mais ce sera en plus le numéro daté décembre. Et alors ? Et bien, traditionnellement, décembre est le mois où se déroule Noël (traditionnellement le 25 d'ailleurs), et donc les sorties de jeux sont nombreuses. Du coup, dans le prochain numéro, vous aurez le droit aux tests des GROS produits de Noël ; Strike Commander, Seventh Guest, Incal, F15 Strike Eagle 3, Lemmings 2 et j'en passe. Et puis, comme c'est le numéro 50, on va en profiter pour vous offrir une disquette, mais aussi un cadeau surprise. Vous en avez également l'habitude, le numéro de Noël est celui où l'on trouve la liste des nominés aux 4 d'Or. En toute logique, vous saurez donc le mois prochain quels sont les nominés de la cuvée 92. Et puis, pour terminer, nous vous proposerons un nouveau gros dossier sur un éditeur très très apprécié. Après Virgin, Electronic Arts et Psygnosis... Non mais ! Attendez ! Je ne vais pas tout vous dire maintenant. Rendez-vous le mois prochain pour tout savoir, et d'ici là, portez vous bien...

AVEC NRJ

2ÈME SUPERSHOW INTERNATIONAL
DES JEUX VIDÉO ET ÉLECTRONIQUES

CONSOLES - PC - CDROM - CDI - CDTV - IMAGES VIRTUELLES - SIMULATEURS

DU 4 AU 8 NOVEMBRE 1992
AU CNIT - PARIS - LA DEFENSE

EN RER: LIGNE A - LA DEFENSE, EN METRO: LIGNE N° 1 - LA DEFENSE

SUPERGAMES . SAP- EUREXPECT - 181 AV. JEAN LOLIVE - 93500 PANTIN

INCROYABLE ! SUPERGAMES 92 EXCLUSIF !

Ton billet d'entrée 30F au lieu de 50F

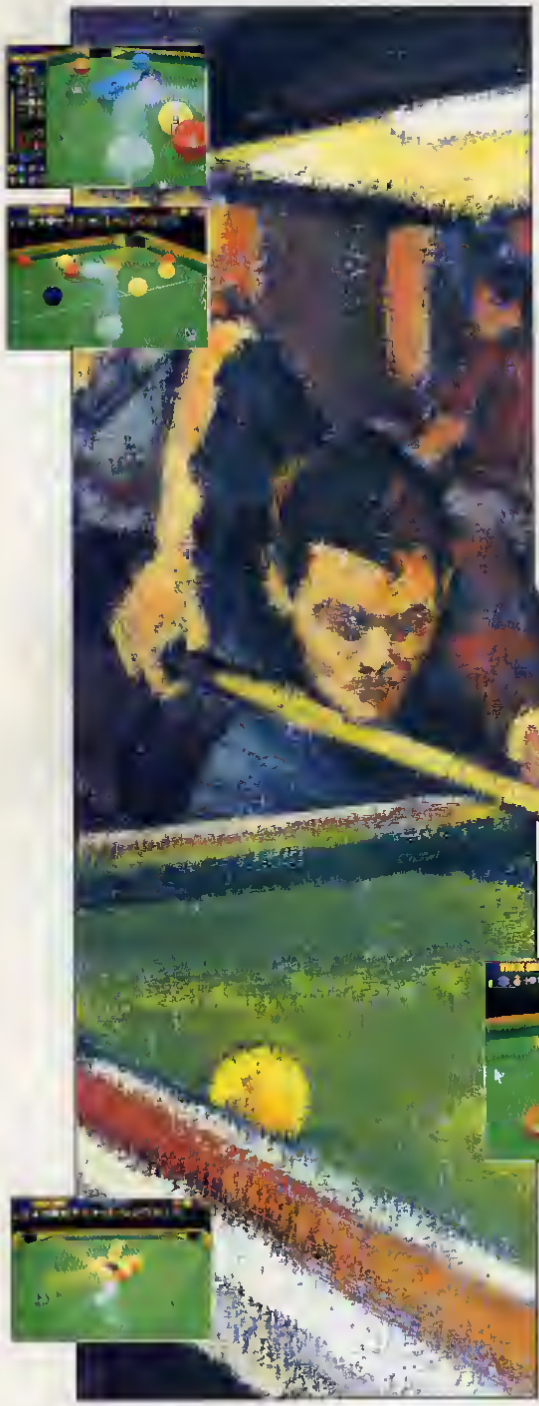
UNIQUE EN EUROPE . + de 15 000 M² DE JEUX VIDEO
OFFRE SPECIALEMENT RESERVEE AUX FANS DES JEUX VIDEO

50F

30F

NOM : _____ AGE : _____
PRENOM : _____
ACTIVITE : _____
ADRESSE : _____
VILLE : _____ CODE POSTAL : _____

(POUR BENEFICIER DE CETTE OFFRE ! REMPLI CE COUPON ET PRESENTE LE À L'ENTREE DU SALON)



ARCHER MACLEAN, concepteur chevronné de jeux vidéo, a su exploiter son talent et sa maîtrise technique pour vous apporter cette simulation superbement réalisée : 3D puissante et fluide, jeu visualisable sous tous les angles, zoom.

De nombreuses options de jeu recréent de façon réaliste l'univers du ***Billard Américain*** avec un confort d'utilisation optimum. 3 règles de jeu différentes, partie à 2 ou contre un adversaire géré par l'ordinateur, tournoi, entraînement, effets sur les boules, sauvegarde des parties.

Le Billard Américain vous propose un système de jeu si bien conçu qu'il met cette simulation à la portée de tous.

"Un jeu tellement perfectionné qu'il laisse le joueur apprendre toutes les possibilités techniques du billard réel - fabuleux et amusant."

David Barre - Champion de France 1992

LE BILLARD AMÉRICAIN

© Archer Maclean 1992 © Virgin Games Limited 1992

- **Représentation interactive du jeu.**
- **Effets sonores digitalisés.**
- **Disposition des boules configurables; tous les coups sont permis!**
- **Jeu de la "8" classique, jeu de la "8" U.S. pro, jeu de la "9" U.S. pro.**
- **Tournoi à 8 participants.**
- **2D adversaires réels gérés par l'ordinateur.**

Les photos d'écran peuvent être tirées d'autres formats

Virgin Games France, 233 rue de la Croix-Nivert, 75015 Paris

Virgin GAMES